

■ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ■

Index


SOUL CALIBUR 2 — 52

CAPCOM VS. SNK EO 2 — 44

POKEMON RUBY & SAPPHIRE — 56

ESTE MES EN NEXT LEVEL 45

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC — 36

JUEGOS DE ESTE MES


TENCHU: WRATH OF HEAVEN — 50


ZELDA: THE WINDWAKER — 18


POW
GA
JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
WWW.POWER
EL MAS AMPLIO SURTIDO EN AC
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTREG

EL MAS AMPLIO SURTIDO DE VIDEO JUEGOS Y LOS MEJORES PRECIOS
LA MEJOR ATENCION Y EL MEJOR SERVICIO AL CLIENTE





DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio "Sick Weirdo" Urbides
JEFE DE REDACCION
Diego "Brink of Madness" Bournot
DIRECCION DE ARTE
Guillermo "Cat Lover" Belziti
DISEÑADOR AUXILIAR
Daniel "Flashpoint Freak" Herbón
EDICION Y AMENAZAS
Don Clericuzio
CORRECCION
Diego "Brain Dead" Bournot
NUMEROS ATRASADOS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16 hs.
IMPRENTA
Artes Gráficas Buschi
Ferre 2250 - Pompeya
DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510
DIST. INTERIOR Y EXTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación de Editorial Powerplay.
Cartas a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285 o envianos un e-mail: a nextlevel@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Marzo de 2003

Este número está dedicado al Dark Age of Camelot, un vicio del que es difícil zafarse, pero que por suerte hemos podido controlar, antes que nos transformara a todos en zombies. Y, sí, los juegos son una droga...

Parece que fuera Navidad...

¡Y las compañías se ponen las pilas a full!

¡Hola, amigos!

Increíblemente, este mes la Redacción se vió inundada por cantidades industriales de juegos, y por si fuera poco, de los que se juegan con ganas. Parece que estuviéramos en Navidad, esa época única del año en que las compañías distribuidoras de juegos nos sepultan en oleada tras oleada de títulos, uno mejor que el otro. Normalmente, los dos meses que preceden a las Fiestas de Fin de Año son para nosotros momentos de actividad febril, en los que tratamos de mantenernos a la par de la enorme cantidad de lanzamientos, y nos rompemos la cabeza, eligiendo de entre ellos los que merecen un lugar en nuestra querida revista. Hasta ahora. Al parecer, esa ya no es la única época en que se produce este feliz fenómeno. Y era de esperarse, dado el enorme auge que está teniendo en todo el mundo -y sobre todo, en Estados Unidos- la industria de los videojuegos. Y nosotros, naturalmente aprovechamos este fenómeno, y les preparamos un número especialísimo, con una cantidad increíble de reviews: nada menos que 44.

Para empezar, les ofrecemos como Nota de Tapa un espectacular informe sobre Zelda: The Windwaker, uno de los candidatos más firmes -si no el mayor- a mejor juego del 2003, y que por sí solo está haciendo que la Gamecube se venda como pan caliente en todo el mundo. Y seguimos con... cha chan cha chaaannnn... ¡SOUL CALIBUR II! Sí, estuvimos jugando a la versión japonesa para cada consola, y te contamos todo, todo sobre esta impresionante secuela del mejor juego de lucha de todos los tiempos.

Pero esto no es nada. Tenemos más, mucho más: reviews de Tenchu: Wrath of Heaven, Colin McRae Rally 3, Rayman 3: Hoodlum Havoc, Jurassic Park: Operation Genesis, Clock Tower 3, Capcom vs. SNK EO 2, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Pokémon Ruby & Sapphire, Breath of Fire: Dragon Quarter, y muchísimos más.

Además, teniendo en cuenta los lanzamientos para otras consolas de juegos que ya existían para alguna de ellas, les empezamos a ofrecer updates en forma de mini-reviews, en los cuales les vamos a contar las diferencias entre las distintas versiones para cada consola.

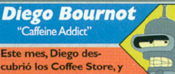
Por el lado de las previews, les ofrecemos informes sobre Black9, Final Fantasy Tactics Advance, Gladius, X-Files: Resist or Serve, Medal of Honor: Rising Sun, y The Hulk, nada menos, y... ¡Ah, me olvidaba!, Facundo, nuestro experto en hardware, nos preparó dos reportes sobre el e-Reader para Gameboy Advance, y sobre la nueva versión de su portátil favorita, el Gameboy Advance SP, y nos cuenta todo sobre la muerte de Atari, un gigante de antaño.

Y por si fuera poco, y como les prometimos en su momento, les ofrecemos un espectacular poster central de Mortal Kombat: Deadly Alliance, dibujado por Omar Francia.

Y como siempre, news, trucos, el correo, los rankings, y mucho más, en esta, tu revista de videojuegos favorita, que como siempre, preparamos con todo el cariño y esfuerzo del que somos capaces ¡Hasta el mes que viene!

La Redacción de Next Level

Fatal Frame, caras para el olvido



Diego Bournot
"Caffeine Addict"
Este mes, Diego descubrió los Coffee Store, y se mató con sobredosis de café Jamaican Blue Mountain y Colombian Supremo, que lo dejaron "un poco excitado"...

"Guille" Belziti
"Rick McCarthy"
Guille empezó una dieta rica en proteínas para subir de peso, y se come 9 huevos duros cada mañana. El problema es que la Redacción apesta ¡Ponete un corcho, Guille! ¡Una máscara antigás, pleaseee!

Mauricio Urbides
"¿Hoy de qué color?"
Tras probar infinidad de colores y combinaciones, Mauri finalmente se decidió por un tono violáceo para su cabello, que seguramente lo mantendrá contento al menos por 5 minutos...

Antonio Schmidel
"Home Run"
A Fareh le tocó revisar 6 juegos de béisbol ¡Gracias, Fareh! Pero para premiarlo por el esfuerzo realizado, le entregamos en mano el Midnight Club II. Disfrútelo con salud, maestro...

Facundo Mounes
"I love Nintendo"
Facundo tuvo un mes espectacular. Para empezar, estrenó su nueva Gamecube, y por si fuera poco, gracias a sus lágrimas de cocodrilo, logró que le asignaran el Soul Calibur 2...

Daniel Herbón
"Carpet bombed"
Este mes, Dany tuvo poco tiempo de jugar, aunque de todas formas, se agenció algo de tiempo para probar el Colin Mc Rae 3, y asombrarse con el zarpadísimo The Getaway.

Sebastian Riveros
"Sí, ya te mando todo"
Seba a veces nos pone un poquito nerviosos con sus retrasos... pero al final, siempre cumple. Este mes, se despachó con un espectacular informe sobre Zelda: The Windwaker, nada menos...

"Fito" Laborde
"Maestro Ninja"
Nuestro gamer-ninja pudo finalmente probar el nuevo Tenchu. Nosotros se lo cedimos gustosos, antes que ser cortados en fetas por la katana conque nos "acariciaba" el cuello...

Don Clericuzio
"You're not Jonesy"
Nuestro inefable Don está copadísimo con Cerati, y no se privó de ver ninguno de sus últimos recitales... ni de enloquecernos en la Editorial. "Siempre es hoooy... ya es paaarte de mi seeeeer..."

¡Hola, amigos! Bienvenidos a otra entrega del Correo de Lectores de Next Level. Como siempre, no dejamos de sorprendernos por el entusiasmo con que nos escriben y nos hacen saber sus opiniones, y por cómo generan las apasionadas polémicas que mes a mes se plantean en esta sección. Desde el otro lado, ustedes también aportan lo suyo para hacer esta, la suya, la nuestra, la Next Level de todos. Y ahora sí, vamos a las cartas...

Daniel

Hola, amigos de Next Level:
Me llamo Daniel, y tengo una Xbox. Quería preguntarles un par de cosas:
1) The Getaway va a salir para Xbox?
No, al menos no por ahora.
2) Qué onda el MGS:Substance?
MGS Substance ya se encuentra a la venta en versión para Xbox.
3) Silent Hill 3 ¿Para qué consola/s?
Saldrá sólo para PS2, el 5/8.
4) Hay algún juego de tenis (con la jugabilidad del tenis 2k2) para Xbox?
Mmmm... te diría que no.
5) Saben cuándo sale Halo 2, y qué novedades traerá?
Fue retrasado hasta el 2004 (fecha no determinada aún), y fuera del hecho de que evidentemente será grosísimo a nivel gráfico (hay un video en www.datafull.com que podés ver), poco más se sabe.
Bueno, espero que me contesten y, los felicito por la revista que hacen. Saludos y gracias.
PD1: Halo ¿Puntaje de 9.8? Todo el mundo lo aclamó, y a mí me desilusionó.
A nosotros no, para nada. Seguimos creyendo que es la mega masa...
PD2: Una frase célebre que no pueden dejar pasar, es como dijo "un gran presidente argentino": Y que sea lo que Dios quiera...

Daniel Saad

¡Hola, amigos de la Next Level!
Les cuento que me llamo Daniel, tengo 14 años, y vivo en Santiago del Estero. Escribo para felicitarlos, ya que la revista que hacen no tiene comparación.
¡Gracias!
Es la primera vez que escribo, así que espero que publiquen mi mail. Les cuento que tengo una PS2 y una GC, y la verdad es puedo asegurarle a cualquiera que ambas son máquinas tremendas. Y lo digo con fundamento: de PS2, tengo el Devil May Cry, el Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Resident Evil Code Veronica X, Jak and Daxter, Crazy Taxi, Crash Bandicoot, Shadow of Destiny, Ico, Onimusha 1 y 2, Tony Hawk's 3, el Soul Reaver 2 y el GTA Vice City... ¡Todos buenísimos! Y de GC solamente tengo dos juegos, el Resident Evil y el Eternal Darkness. La verdad que ahora hay tantos juegos buenos, y tantos que quiero comprarme, que voy a enloquecer... pero bueno, tenemos que seguir adelante.
Un saludo para todos ustedes, y por favor ¡Publiquen mi mail!
PD: estuve viendo en Internet los reviews del Devil May Cry 2 y vi, por ejemplo, que en IGN le pusieron 7.5 y en Gamespot 6.4, por poner dos ejemplos ¿Qué pasó? ¿No es un buen juego?
Lamentablemente, es cierto. Devil May Cry 2es decepcionante, podés leer nuestra review del número pasado de Next Level y enterarte...

Bruno Falbo

¡Hellow! Recontra queridísimos amigos de Next Level (la mejor revista de videojuegos del todo el universo), mi nombre es Bruno Falbo, y quería hacerles un par de preguntillas:
¿Cual es la fecha prevista del lanzamiento del Resident Evil 4 para Gamecube?
Lo único que se sabe aún, es que, precisamente, será exclusivo de Gamecube, pero de la fecha de lanzamiento aún no hay noticias...
¿Existe alguna pequeña diferencia gráfica entre la versión del FIFA 2003 de Gamecube y la versión de este mismo juego para PS2? Porque a mí me parece que la versión de Gamecube posee una calidad gráfica apenitas mejor que la versión de PS2... ¿Y para ustedes?
Sí, las versiones de Gamecube y Xbox son gráficamente superiores a la de PS2, aunque no mucho.
Hace unos meses atrás, puntuaron al Resident Evil de Gamecube con un 9.2, y en el número 43, puntuaron al Resident Evil Zero con 8.5 ¿En qué supera el RE1 al RE0? Para que mis amigos vean que el RE1 es superior al RE0, tanto que ellos me decían que este último (RE0), era mejor que la versión remake (RE1), tal y como yo siempre lo dije: ¡ES MEJOR EL RESIDENT EVIL 1 QUE EL RESIDENT EVIL ZERO!
El tema es que el RE1, es una impresionante remasterización del original, que se gana con creces la categoría de clásico, mientras que en el caso del RE0, y en base a todo lo que había prometido Capcom, se esperaba mucho más de el, para empezar, que fuera completamente novedoso en muchos aspectos. Pero no fue así, aunque no deja de ser un excelente título.
¡Ah! y por último, por favor, háganme una mini-listita de los juegos posta-posta que se vienen este 2003 para el cubo de Nintendo.
Para empezar, el Zelda: The Windwaker, que ya se encuentra a la venta, y es casi imposible que durante el resto del año salga algún otro que lo supere, el Final Fantasy Chronicles, Viewtiful Joe, P.N.03, el nuevo Metal Gear Solid, exclusivo para GC, Wario World...
Sigan así, que les va a ir muy bien.
¡Chauuuuuuuu!

Manuel

Hola de nuevo, quiero decirles (de nuevo) que son la mejor revista del mundo, pero en este mail quiero hacerles un par de preguntas sobre la Xbox e Internet.
1-¿Sí o sí se necesita el Xbox Live?
Sí, si no te abonás al servicio de Microsoft no podés jugar a ningún juego online con la Xbox.
2-¿Necesito el CD?
Sí, tenés que abonar el kit, que además te provee un año de conexión al servicio, finalizado el cual vas a tener que abonar 40 dólares anuales por el servicio.
3-¿Cuesta mucho?
40 verdes al año, el primer año viene de "regalo" al comprar el kit.
3-¿Se necesita sí o sí banda ancha?
Sí.
4-Yo tengo Netizen, es más o menos ¿Me andará bien?
No hemos probado el servicio con ese proveedor, eso tendrías que consultarlo con ellos.
5-¿El cable Ethernet viene en el pack de Xbox Live?
El cable de banda ancha se conecta directamente a la consola, no necesitás otros cables.
Gracias.

Gabriel Dura

Hola, me llamo Gabriel y soy de Buenos Aires, tengo 15 años, y tengo una PS2, y aunque no estoy conforme de tener una sola consola de última generación, me gustaría saber:
¿Hasta cuándo Microsoft piensa mantener la promoción de la Xbox, que viene con la consola y con dos juegos?
¿Pensará en poner una promoción aún mejor?
Esa promoción ya finalizó, y era solamente en ciertas cadenas de comercios de USA. Por otra parte, allí acaba de salir una línea de juegos Platinum, que viene a ser una promoción de juegos "Greatest Hits", que andan en los 20 dólares, y entre los que se incluye, por ejemplo, Oddworld: Munch's Oddyssee.
¿Cuándo saldrá el Final Fantasy X-2 en Estados Unidos?
El 11 de noviembre.
¿El Shenmue 2 es mejor en Xbox o en la Dreamcast?
Es igual en ambas, la única diferencia es que la versión de Xbox trae un segundo DVD con una película, que consiste en el Shenmue 1 renderizado.
¿Sega ya no sacará más juegos para la Dreamcast o pensará en sacar una nueva consola?
Sega hace ya bastante rato que dejó de soportar la Dreamcast, y dudamos muchísimo que desarrolle alguna otra consola en el futuro.
¿Que les parece el juego Dead or Alive Xtreme Beach Volley para Xbox? ¿Vale la pena?
¡Indudablemente! Podés leer la review que nos preparó Facundo el mes pasado, cuando pudimos despegar sus pegajosos dedos del pad...
Bueno, espero llegar a ser un feliz poseedor de una Xbox, y saludo a todos los de la editorial.

Lisandro Zuccari

Hola a todos!!!
Les quería decir que para mí, la mejor consola es la Xbox, seguida de la PS2, y por último la GameCube.
Por qué en ese orden? Bueno ¡La Xbox tiene unos gráficos y sonidos buenísimos! La PS2 también, pero no pasan a los de la Xbox, y por último la GameCube, no por los gráficos, sino por los juegos que tiene.
Ahhh, y quiero que me digan en que año sale la PS3, sólo por curiosidad.
Creo que ni siquiera los capos de Sony tienen idea todavía...
Chau.

Claudio Silva

Hola, querida revista, les cuento que me llamo Claudio y soy de Paternal, y quería pedir si por favor me contestan algunas preguntas:
1- La Play 3 ¿Cuándo sale? Porque tengo pavor de comprarme la 2 y que salga la 3...
Mirá, tal y como le contestábamos a Lisandro en la carta anterior, ni Sony tiene idea todavía de cuándo, así que quedate tranquilo, que tenés PS2 para un par de años más por lo menos, y creo que nos quedamos bastante cortos.
2- ¿Va a salir para la Play 2 un Resident Evil que se vea como el de Gamecube?
Supongo que te referís tanto al RE1 como al RE0. La respuesta es no, pero queda como duda cómo se verá el RE Online para PS2, aunque dudamos muchísimo que alcance la calidad gráfica de los de Gamecube.
3- ¿Va a salir algún Winning Eleven para Xbox?
Ni a palos...
4- En el Resident Evil Online ¿Es fundamental que uno esté conectado para poder jugarlo?
Si no tiene un modo de juego offline, obviamente que sí...
5- ¿El Resident Evil 4 que va a salir es el fin de la saga?
Aún no se sabe.
Gracias por su tiempo, me despido. ¡Gracias!

Juan Pelotas

Jaja! Next Level:
Soy "Juan Pelotas". Soy seguidor de la revista desde hace mucho, y mandé muchos mails, pero el único publicado fue aquél del número 40. Estoy muy enojado con ustedes, ya que les mandé mails muy originales, y ninguno fue publicado. Me decidí a mandarles otro mail (el quinto que les mando), para darles otra oportunidad de que me publiquen. Uno de los motivos de la presente, es para apoyar a mi amigo Vr1 en sus ideales; ya que me parece un tipo muy copado, e injustamente atacado por muchos lectores que no saben ná de ná, como F. J. Gonzalez Cobreros, "Pato" Land, Dastitaña, y otros. En conclusión, Vr1, el Adolfo y Juan Pelotas, el trío maravilla (en realidad,

Una reflexión



Qué tal, amigos. En esta ocasión, quisiera hablarles acerca del fenómeno que se está produciendo a nivel mundial, con respecto a la industria de los videojuegos, y que motivó un número de Next Level que se parece más a uno de noviembre o diciembre, que a uno de abril. Los videojuegos están experimentando un enorme auge a nivel mundial, y en este momento, constituyen uno de los comercios más rentables que existen -al menos, dentro de la legalidad-. La cantidad de juegos que está saliendo a la venta es sencillamente impresionante, con oleada tras oleada de títulos de calidad, y muchos de ellos producen espectaculares récords de ventas.
Sin duda, varios factores contribuyen a este fenómeno: en primer lugar, y precisamente, la creciente calidad de los juegos que salen a la venta. Ya quedaron atrás las épocas en que la tarea de rescatar un buen juego de las parvas de basura conque nos obsequiaban los distribuidores equivalía a buscar la proverbial aguja en el no menos proverbial pajar. En estos últimos tiempos, nos hemos podido dar el lujo de "malacostumbrarnos", experimentando la inmensa dicha de poder probar excelentes títulos, que se suceden uno tras otro, con -por suerte- muy pocas bazofias, que naturalmente, nos encargamos de castigar como se merecen. Además, al parecer, las compañías se están dando cuenta de que los gamers ya no se dejan encandilar por cajas vistosas o nombres rimbombantes, y saben distinguir perfectamente un buen juego de otro que no lo es, o aún peor, de un típico juego "de choreo". Incluso se están empezando a ver licencias muy bien aprovechadas, que dan origen a juegos excelentes, como los casos de Harry Potter and the Chamber of Secrets, Rocky y muchos más. Y por último, humildemente me atrevo a decir que, gracias a medios como el que producimos, y a Internet, los gamers se están enterando cuando un juego no es bueno apenas sale a la venta, y aunque nunca dejará de aparecer algún ejemplar digno del tacho de la basura, en líneas generales los casos de juegos malos que se venden bien se están acabando rápidamente. Esperemos que esto no sea una tendencia pasajera, y que se transforme en una sana costumbre.

Diego "Erwin" Bournot

el que le da un toque distintivo y polémico al Reader's Corner). Bueno, cambiando de tema, voy a poner otra polémica sobre la mesa (así dejan de lado el debate de los RPG), ésta trata sobre la falta de originalidad de las compañías productoras de juegos: a mí se me da que últimamente los DJ's (como decía ShanShan, directores de juegos), en vez de innovar, se copian de las ideas que en su momento fueron de lo más originales, ejemplos de esto son: FIFA 2003 (fiel copia mala de WE), los miles de clones de la serie Tony Hawk, y los clones de Zelda (que, últimamente está muy de moda copiarlo); o sino también el Bullet Time que ahora lo incorporan casi todos los juegos de acción.
Coincidimos con vos en casi todo. Pero nos mareás con eso de que el FIFA 2003 es una "fiel copia mala de WE". Es cierto que incorpora en la jugabilidad muchísimos cambios que lo acercan a la serie Winning Eleven, pero "fiel copia mala"? Hmmm... o es fiel, o es mala, pero ambas cosas, lo vemos difícil...
Esto sucede porque ahora, con tal de vender hacen cualquier cosa, como los miles de RE, que son todos iguales. Un ejemplo de este curro es Capcom; que la odio, ya que me quitó la esperanza de conocer los nuevos RE, ya que ahora no vale la pena jugarlos ya que no innovan en nada.
¿Realmente te parece así?
Bueno los dejo, antes que nada un saludo a mis colegas: VR1 y el Adolfo, chau publiquen mi mail.

Guillermo Sánchez Silva, de San Juan, 18 años y contando

Hola, hermanos de Next Level, les digo hermanos porque a través de sus espectaculares reseñas críticas, uno puede llegar a conocer cómo piensan y cómo son. Esta es la segunda vez que les escribo, y como ya los felicité por su espectacular "magazine", no es necesario repetírselo.
Bien, ahora quería sumarme al debate de los RPG, para decir que el FFVII es el mejor de toda la saga, y le sobran méritos para serlo.
Primero, y muy importante, tiene una de las historias más sorprendentes que se han visto. Muy larga, entretenida y compleja como pocas, de hecho es tan difícil de entender que hay que jugar el juego varias veces tan sólo para saber si Cloud es un clon, o si Sephiroth es un clon. Ojo que todos los FF tienen argumentos muy buenos, pero este es "más especial".
Segundo, la música tiene una excelente variedad, destacándose el Tema de Aeris, la música de los bosses Still More Fighting, y por supuesto, la mejor de todas, One Winged Angel, el tema que suena cuando nos enfrentamos a Safer Sephiroth. Debo decir que he jugado a los FFVI, FFVII, FFVIII, FFIX y FFX, y en ninguno ha habido una sinfonía tan buena como la que le dedicó Nobuo Uematsu a Sephiroth.
En FFVIII, la música de la final contra Ultimecia estaba buena, luego en el FFIX, tanto la música contra Kuja como contra Necron era bastante buena, y finalmente, llego (con 59 horas de juego en mis espaldas) a la final del FFX pensando que seguro escucharía una hermosa música o alguna sinfonía tipo FFVII ¡Y con qué me encuentro? Música de rock, y medio pesado ¡Nooooooooooo! Después de eso, la música de Yu-Yevon era más pasable.
Tercero, ninguno –repito- ninguno tiene un personaje tan pero tan copado como Sephiroth, uno de los mejores enemigos de los videojuegos, y que además tiene la mejor y mas impresionante magia: la Súper Nova. De hecho, he visto en Internet una página dedicada a él, que hizo una chica enamorada del mismo.
El segundo que quizás podría seguirle es Safer, de FFVIII, fachero y bastante parecido. Además, no olvidemos que el 7 tiene la coprotagonista (Tifa) mejor "formada" de todas ¿Me entienden, no? (aquí nadie me va a discutir...).
Cuarto, los gráficos, quizá el punto más flojo de FFVII, pero en su momento, lo mejor nunca antes visto, y por supuesto, superado por el VIII y IX, ni hablar del X, que es impresionante. Pero recuerden que en el final del X, no hay mapamundi.
Y finalmente, en quinto lugar, los secretos y minigames, es otro punto a favor del 7, no sólo está hasta las manos de secretos y materias ocultas, sino que tiene el summon más poderoso de todos, que obviamente es el Knights of de Round, y es un secreto muy difícil de sacar, sin mencionar que tiene muchísimos minijuegos como el submarino, mi favorito, el de la moto, el de lucha, el de snowboard, criar chocobos, etc. Y los demás FF tienen uno o dos, las cartas, u otros. No nos olvidemos de los weapons, sobre todo, los dos mas difíciles (Ruby y Emerald), el último especialmente (me enteré que tenía un millón de HP), creo que muy poca gente lo ha vencido.
En resumen, les guste o no, el RPG FFVII lo tienen que jugar, es excelente. Quizá lo que escribí les gustó, quizá no, quizá quieran saber dónde vivo para matarme, pero bueno, estoy abierto a cualquier opinión que quieran acercarme, una felicitación, un insulto, una carta bomba, lo que sea no hay problema, es más, si su objeción es buena, quizás me hagan cambiar de opinión, aunque es difícil. <@:) (sombrero de payaso, rizo, sonrisita, la gran Eric Cartman). Además, me gustaría escuchar la opinión de los expertos, o sea los muchachos de NL.
Coincidimos con vos, Guillermo. FFVII fue un juego único, de esos que hacen historia. Y Sephiroth sigue siendo uno de los personajes más copados de la historia de los videojuegos.
PD: ¿Se han dado cuenta que en todos los FF hay alguien llamado CID?
¡Qué detallista!
PD2: ¿Por qué tardan tanto en llegar? El último número que tengo es de diciembre, y estamos en marzo, ya empecé la escuela...
Al respecto, tenés el mismo problema que mucha gente del interior, que se queja por lo mismo. Tienen que romperle la paciencia al kioskero local, para que él a su vez reclame la revista a la distribuidora, porque muchas veces las mismas no se calientan todo lo que deberían por suministrar las revistas al interior, y mucha gente termina creyendo que no sale más, cuando no es así. Y los kioskeros del interior contribuyen con esa pavada, porque cuando no tienen la revista que les pedís, te inventan cualquier verso estúpido, como "no sale más", o "viene con atraso", o "está anunciada para la semana que viene", en vez de decirte la verdad, que es que ELLOS no la tienen. Qué pedorros...

Juan Di Vanni

Hola, amigos de Next Level:
Qué tal, me llamo Juan Pablo, y les escribía por un par de cositas:
1) ¿Cuánto está saliendo la PS2 en USA?
199 verdes.
2) En la NL 43, en el informe de los juegos de The Lord of the Rings, como fondo de la página, pusieron un mapa de la Tierra Media, que al parecer tenía una muy buena resolución, a lo que voy es si por favor me podrían decir de qué página o lugar lo sacaron, y si me lo podrían mandar por mail, o decirme la página de la cual lo obtuvieron. Sé que no tiene nada que ver con los videojuegos, pero bueno, quién sabe, me gustaría tenerlo.
El mapa de la Tierra Media no lo sacamos de ninguna página, dudo muchísimo que puedas obtenerlo por ese medio, al menos uno con una buena resolución. Es arte promocional, sólo para fines periodísticos. De todas maneras, lo podés conseguir en la mayoría de las ediciones de la obra de Tolkien. Acercate a cualquier biblioteca pública que te lo prestan.
Bueno, nada más, y espero que sigan así, ya que son la mejor revista que existe en este paraíso que son los videojuegos.
Chau.

Juan del Moral

Hola, que tal, escribo desde La Rioja para molestarlos con la siguiente pregunta ¿La Next Level sigue saliendo? Porque aquí hace como 3 meses que no llega (la última fue la de Harry Potter en la tapa) y desesperado la busqué también en todo Córdoba, y me dijeron que no sale más o algo así, la verdad es que no quiero creerlo, porque son la única revista de videojuegos que sale del país, y no me gustaría perderlos.

Bueno, como verás, seguimos saliendo. Fijate en la respuesta que le dimos más arriba a Guillermo Sánchez Silva, que al igual que mucha gente del interior, tiene el mismo problema.
Por favor, espero que me respondan al mail si la revista no sale más, o si siguen saliendo (espero) me contesten mediante la revista, se despide atentamente un lector riojano.

Fernando Diego Dardano

¡Hola, amigos de NEXT LEVEL!
Ante todo, quiero decirles que su revista es excelente, y por lo tanto debe serlo la gente que en ella trabaja.
¡Gracias!
Mi nombre es Fernando, y soy fanático de la PSOne. Tengo una colección de juegos bastante considerable, y a medida que me fui equipando de más y más títulos, comencé junto con un amigo una ardua búsqueda de juegos muy viejos, es decir, los primeros lanzamientos. Voy directo al grano. Hace unos días logré conseguir un juego al que yo considero una verdadera joyita de la Play, estoy hablando del Wing Over 1. A pesar de no contar con una gran calidad gráfica, es uno de los pocos que representa fielmente los combates aéreos entre varias aeronaves. Y aquí viene mi pedido de ayuda: dado que el juego se encuentra completamente en japonés, salvo la pantalla principal y algunas otras cosas, quisiera saber si dentro de ese staff de genios hay alguno que me pueda informar de alguna página de internet que tenga alguna guía en inglés, o si ustedes mismos me pueden mandar vía mail algunas traducciones al inglés o castellano (da igual). Obviamente que cuando uno se pone a jugar a un juego en japonés, intuye muchas de las cosas que tiene que hacer, pero en el caso del Wing Over realmente logro dilucidar poco y nada. Les pediría que mi informaran si existe una versión en inglés de este juego, dado que el Wing Over 2 está en inglés, y por eso me lo compré inmediatamente. Sé que es un pedido poco usual el que les estoy haciendo, pero ya no sé a quién puedo recurrir. Esperando una pronta respuesta , les mando un afectuoso saludo y, ¡Sigan así!.
Lamentablemente, Fernando, nosotros nunca hicimos una guía de este juego, y a esta altura te va a resultar muy difícil conseguir material, al menos, que no esté en japonés.

Franco, el Kissero

Hola a todos ¡Hey! ¡Gracias por publicar mi mail! Hoy mismo me enteré (28/3), cuando mi papá me consiguió la revista por ahí. Ni me imaginé que podía estar en semejante revista y, para mi, que me responda Diego Bournot es como si me respondiera Paul Stanley (¡Claro!).
Gracias, Franco, aunque no creo que sea para tanto :-)
No puedo creer las respuestas de la memory...¡Me quiero matar! ¡La pagué 125 mangos! Sniff... pero buehh, ya la compré.
Ahora, no me queda otra más que felicitar al capo de Tonga. Chabón, tenés toda la razón del mundo con lo que decís, y es algo a lo que no hay respuesta alguna. No entiendo por qué hay gente que dice esas cosas, como "que te queman el cerebro" y esas idioteces. Yo le dedico a la PS2, 3 horas diarias (aprox.), y por suerte no descuido los estudios. Bueno, les comento que cumplí 15 años, me terminé el Silent Hill 2 (¡Jaja! hace poquito que lo compré), y que no aguanto más el hecho de que nadie pueda tener la PS2. Debe ser horrible, y también para aquel que la posea y no tenga alguien con quien prestarse juegos (como yo), o jugar un ratito al multiplayer del (por citar un ejemplo) Timesplitters 2. No conozco ninguno que tenga PS2, y cuando vienen a mi casa para jugar, no dominan bien los juegos. Una lástima, ya que me muero por jugarle a alguien una partida de Timesplitters 2, Winning Eleven 6, etc. ¿Qué opinan ustedes al respecto?
Seguro, tenés toda la razón. Y al respecto, nosotros queremos agregar algo... no aguantamos el hecho de que pueda haber alguien que no tenga la Next Level ¡Debe ser horrible! ¡CómprenlaYA! Jejejeje...
Che, las frases de Diego me hicieron matar de risa, y la cara de Homero le queda como anillo al dedo (no te enojes, Diego, es joda).
¡Eso espero! ¡Marge, qué hay de cenar?
Ahora, unas preguntillas...
1) ¿Conocen alguna persona que sea argentina y sepa programar juegos como la gente?
Sí, hay muchos, aunque lamentablemente, no se hacen juegos aquí por una cuestión de presupuesto, y porque, obviamente, es imposible que una persona sola, o un grupito de amigos, puedan competir con empresas monstruo, como las divisiones de Electronic Arts, por ejemplo...
2) ¿Conocen Villa del Parque?
Sí, claro... al menos, yo sí (Diego el "Ochentoso").
3) ¿Por qué en muchos sitios web dicen que The Getaway es decepcionante, y en otros dicen que es uno de los mejores juegos de PS2? 'Tan locos...
Sí, indudablemente, los que critican a The Getaway y dicen que es decepcionante, están absolutamente locos, o son reviewers de cuarta...
Bueeeeno, listo. Saludos a todos, y le digo a Facundo (Mounes) que sus chistes me hacen morir de risa, y lo que dijo de que Wensel (¿Se llamaba así?) era más bobo que todos los Mambrú juntos, es lo más inteligente que haya dicho. Chau, y gracias.
P.D.: saludos a Tupey, que es un capo, y ya nos hicimos amigos.

Marcelo Castro

Staff de Next Level, felicitaciones por el excelente material que nos entregan cada mes. Mi nombre es Marcelo, tengo 38 años, y soy usuario de PS2, debo estar en el ranking de los más veteranos (complejo de Peter Pan, que le dicen).
No te hagas problema, Marcelo. Ya somos dos 8).
Estos son los juegos que tengo hasta el momento: Soul Reaver 2, Silent Hill 2, M.G.S.2, Devil May Cry 1y 2, y en carpeta están Fatal Frame, Tomb Raider y Splinter Cell. Con estos datos, les doy una idea de los games que me gustan. Dentro de las felicitaciones para el, grupo tengo una mención especial para Sebastian Riveros, por el preciso análisis de Devil May Cry 2. Coincido plenamente con su Final Test (una decepción), más fácil no lo podrían haber realizado, los gráficos son un asco, y los enemigos poseen un nivel de detalle espantoso. En el primer DMC, en el modo normal conseguí un ranking de "S", me costó un h—— y unas cuantas puteadas, pero lo conseguí, además de todas las misiones secretas, lo terminé en el modo "Dante debe morir" y "Super Dante", y no me canso de jugarlo, es difícil pero es preferible a realizar una secuela tan horrible.
Sí, lamentablemente, DMC 2 es decepcionante, y no lo repito más, que Seba empieza a lagrimear...
Les comento que mi señora juega sólo a los Tomb Raider, los terminó a los 5, y espera The Angel of Darkness con impaciencia ¿Para cuándo? ¿Tienen un tiempo estimado de salida para M.G.S.2 Substance?
Podés decirle a tu señora que Tomb Raider: The Angel of Darkness sale a la venta el 21 de este mismo mes, y M.G.S.2 Substance ya está a la venta en todas sus versiones.
Como les mencioné, le tengo ganas al Splinter Cell, pero en el Final Test del N. 43, rejugabilidad: casi nada, no será como Soul Reaver 2, que al pobre de Raziel me lo llevan de la oreja del principio al final, en un juego con buenos gráficos, pero lineal, chato y sin variantes.
Aunque de rejugabilidad tenga poco y nada, Splinter Cell es un excelente juego en su versión para PS2, y te lo recomendamos sin reservas.
Este fue mi primer mail, y no será el último.

Y bien, amigos, por este mes, hemos llegado al fin de esta sección. No nos cansamos de decirles que agradecemos infinitamente el cariño que mesa mes nos demuestran con sus cartas, y les volvemos a pedir disculpas a aquellos a quienes no pudimos publicárselas, porque el espacio siempre es tirano. Como siempre, les pedimos que sean claros y concisos, sobre todo cuando nos plantean alguna duda, y que por favor no nos escriban mails con insultos, o que sean malintencionados para con algún otro lector, porque bajo ningún aspecto podemos publicarlos. Eso sí, si la idea es hablar de juegos ¡Son más que bienvenidos, como siempre! Nos vemos el mes que viene :-)

FRASES CELEBRES DE ABRIL

A pesar de los pronósticos de Guille, este mes ninguna "bolufrase" escapó de mis labios. Pero ante mi falta de compromiso para con una de las secciones más importantes de la revista, y con gran espíritu de sacrificio, otros integrantes del staff salieron con todo a cubrir este espacio. Esta vez, los abnegados fueron Don Clericuzio, y Facundo, que hacía un par de meses que se venía salvando... y a pesar de que sus delirios no pueden compararse con los míos, no dejan de ser verdaderas perlitas...

Don Cleri, refiriéndose al marketing de Nintendo:

-Nintendo se viene con la trifuerza: Zelda: The Wind Waker, Pokémon, y Windows SP (¿¡!!)

¿Una colaboración secreta entre Nintendo y Bill Gates? ¿Gameboy SP compatible con Windows? ¿Windows con backlit? Todavía no sabemos...

Facundo: ¡Diego, no sabés lo que me pasó! Venía caminando por la calle, y estaba llena de mariposas por todos lados, VOLANDO...

Claro, porque las mariposas también se movilizan con subte, bondi...

¡Más Onimusha para todos!



Los chicos de Capcom están a todo ritmo, ya queen una conferencia de prensa en Japón, anunciaron hace muy poco la tercera parte de Onimusha, con fecha de salida para marzo del año que viene. En esta ocasión, serán dos los personajes principales: un tal Jacque Bran (Jean Reno prestará su bonita cara para el personaje), y Akechi Samanosuke (Takeshi Kaneshiro), nuestro gomía de Onimusha. Por más loco que parezca, esta vez la cosa tendrá lugar en París, en el año 2004, cuando la ciudad se transforma en un hervidero de demonios sedientos de sangre. Jacque Bran será el nuevo integrante del selecto club Onimusha (guerrero demonio), y en algún punto de la historia se encontrará con Samanosuke san, que resurge una vez más para hacerle frente a Oda Nobunaga. El francés usará armas de fuego, mientras que el samurai seguirá utilizando su colección de armas ancestrales. El otro que aparecería por noviembre -también en Japón- es Onimusha Buraiden, un juego de acción para uno a cuatro jugadores, en el que podremos encarnar a Samanosuke, la hermosa Kaede, Yagyu Jubei, Oyu y hasta a los malos. Todos nos preguntamos qué habrán estado tomando para tener semejantes ideas...



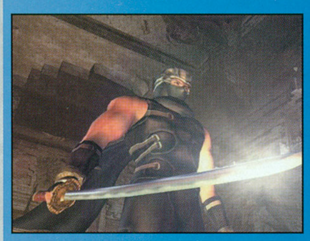
¡Jean Reno poligonal!

Anuncian Baldur´s Gate: Dark Alliance II

A toda esa gente que todavía no terminó de jugar la primera parte, les anunciamos que Black Isle se encuentra trabajando en una secuela del excelente RPG para PS2 y Xbox, Baldur´s Gate: Dark Alliance. Sin duda, el plato fuerte del juego es el modo cooperativo, algo muy poco visto en los juegos de consolas, y que Dark Alliance II aprovechará al máximo, tanto o más que en la primera parte.
Esta "expansión" agregará cinco nuevos personajes para elegir, con nuevas habilidades, por supuesto, montones de nuevos bichos, así como nuevos items, de los cuales se destaca un item de creación, que nos permitiría fabricar nuevos artefactos mágicos, sólo con nuestra imaginación (bueno, tal vez no tanto).
La historia del nuevo juego todavía es muy incierta, pero involucra a la caída de Eldrith, ya que muchos de sus seguidores todavía claman venganza. Así que si les gustó la primera parte, ya saben qué ir pidiendo para el arbolito, ya que el juego estará listo para esta navidad.



Ninjas y minitas infartantes ¿qué más se puede pedir en la vida?



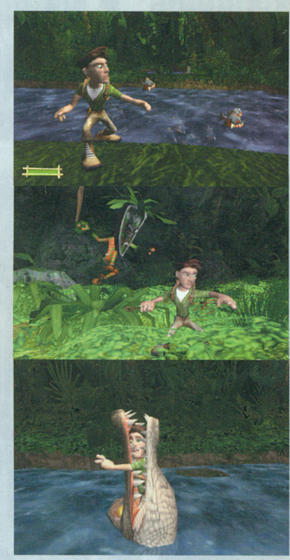
Cada vez falta menos para que esté en la calle el nuevo Ninja Gaiden, de Team Ninja, y cada vez son más y mejores las fotos que nos van llegando a la redacción. Por eso aprovechamos este espacio para mostrarles las que, hasta el momento, nos parecen las más grosas. Pinta que, además de pelear en templos contra otros guerreros similares a nosotros, vamos a tener que lidiar también con soldados con equipo y armamento de última generación, y monstruos bien asquerosos ¡Esaaaaaa!



Los clásicos atacan de vuelta: Pitfall

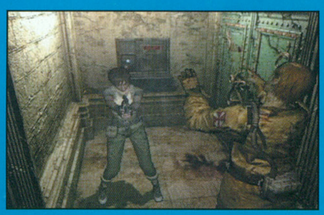


¿Estas son pirañas? ¡A la miércoles!



¿Se acuerdan del Pitfall? Si vivieron más de dos décadas, seguro que sí. Pitfall fue un clásico que recorrió montones de consolas en su época, en el que manejábamos a un temerario aventurero, el cual debía saltar pozos plagados de cocodrilos, agarrándose de una liana, para luego explorar cavernas subterráneas llenas de escorpiones. Bueno, si tienen muy buena imaginación, y nunca vieron el juego, se deben estar imaginando cualquier choclo, pero para sacarles las dudas acerca de los gráficos, les digo que en una NES el juego estaba a sus anchas. Pues bien, Activision anunció el regreso oficial del héroe inspirado claramente en Indiana Jones (o tal vez en Cocodrilo Dundee, pero decir eso es muy pedorro), y bajo el nombre de Pitfall Harry. El juego será tal y como les conté antes, pero en un exquisito 3D. Pitfall Harry estará disponible para todas las consolas del momento, incluida la Gameboy Advance.

De no creer: una línea de ayuda para gamers asustadizos



Con la salida de Resident Evil 0 en Europa, la empresa Capcom comenzó a preocuparse por los posibles daños psicológicos que pueda causar el juego a las personas impresionables. Para prevenir este problema, la empresa ha decidido poner a disposición del público una línea telefónica gratuita, la cual nos confortará en los terribles ataques de pánico que puedan llegar a causarnos las impresionantes escenas que nos presenta el juego. Esta medida, que nos pareciera por demás estúpida cuando nos enteramos, nos lo parece aún más ahora, tras haberlo meditado durante un tiempo.

No sabemos qué pasó por la mente de los directivos de Capcom, o qué asociación de padres los obligó a tomar estas medidas. Al acceder a la línea de ayuda, nos atenderá un dulce mensaje, el cual nos aclarará que nos dejamos nuestro cerebro en la heladera, si es que necesitamos que un mensaje grabado nos tranquilice. Increíble...

Capcom Fighting All-Stars sigue en pie

Recientes reportes dan por tierra con el rumor de que este título estaba por ser cancelado. Voceros de la compañía japonesa confirmaron hace muy poco que este juego de lucha en 3D, anunciado ya durante el año pasado (que incluirá personajes de Street Fighter, Final Fight y Stryder, entre varios más) está en pleno desarrollo para el sistema de hardware para arcades conocido como System 246, de manera que un port para la Play 2 está casi asegurado, a pesar de no haber sido confirmada ninguna versión para consolas todavía. Che ¿SF Alpha 4 para cuándo?

EyeToy: Sony lleva al extremo la definición de "periférico"

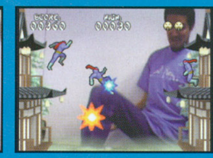


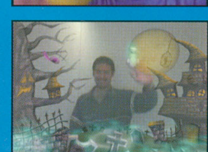


Hablando de periféricos extraños, Sony nos mostró su próximo proyecto, que tal vez cambie la manera en la que juguemos en un futuro. Se llama EyeToy, y es nada menos que una camarita que se conecta al USB de la Playstation 2, con un sinfín de aplicaciones. La más destacable, es justamente la función primaria de la cámara, la cual servirá de joystick de una manera inusual. Parándonos frente a ella, capturará todos los movimientos que realicemos, y eso influirá en lo que ocurre en la pantalla. Como para dar un ejemplo, hay un juego en el cual el objetivo es limpiar vidrios, por lo que nos tendremos que parar frente a la cámara sacudiendo los brazos como unos salames.
Bastante original de parte de Sony, que planea lanzarlo con un disco que recopila 18 juegos. Aparte del famoso limpiavidrios (Wishi Washi), podremos boxear, jugar una especie de Kung Fu Master, o un Samba de Amigo, pero sin maracas.
Claro que tendrá otras utilidades menos graciosas, como hacer una videoconferencia con nuestros amigos por Internet, y cosas por el estilo. En USA no se sabe todavía si será lanzado, pero en Europa estará disponible en junio próximo.









BC, los cavernícolas se divierten

Peter Molyneux, más conocido como "el hombre que hizo el Black & White", el cual fuera un gran éxito en las PC, está trabajando en uno de esos proyectos que van a dar que hablar. BC es un juego bastante extraño, en el que controlaremos a una tribu de cavernícolas. Nada que ver con el Prehistoric, pero en este juego podremos controlar a cada individuo de la tribu por separado, y hacer que aprendan cosas que beneficien a todos sus miembros. Por ejemplo, si alguno de los cavernícolas (o alguna, y por si no lo notaron, las cavernícolas están bastante bien "equipadas") le tira piedras a un dinosaurio, todos aquellos que estén observando este hecho serán capaces de imitarlo más tarde.
Como idea parece bastante bueno, pero habrá que ver cómo evoluciona.





¿Cuál querés que te devore?







Nintendo mantiene el perfil bajo

El E3, la feria de electrónica más famosa del planeta, se sigue acercando. Y aunque parezca extraño, Nintendo no quiere anunciar ningún juego hecho por su empresa para la Gamecube. Increíble, ya que todo el mundo estaba esperando que la empresa por fin lanzara su estrategia online, ya que el módem de la consola se encuentra juntando polvo en los placares de la gente. Aunque eso es lo que dijo Nintendo, esperemos que no sea así, y que lo hayan hecho sólo para darnos una gran sorpresa.

SERVICIO TECNICO EN EL ACTO

ELECTRONIC THINGS

COMPRA ▸ VENTA ▸ CANJE ◂▸ COMPRA ▸ VENTA ▸ CANJE

ENVIOS CONTRA REEMBOLSO A TODO EL PAIS

JUEGOS USADOS GRAN CANTIDAD GAME BOY ADVANCE ▸ XBOX ▸ NINTENDO GAMECUBE ▸ PS2 PlayStation ▸ NINTENDO 64















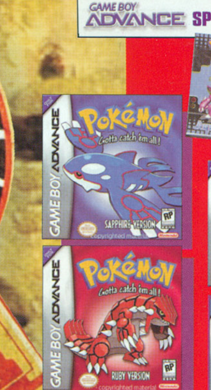
memory card 251





RED FACTION II

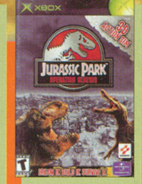


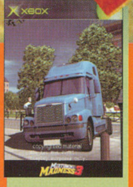
















AV. CABILDO 2280 LOC. 30 - Gal. RIO DE LA PLATA

Tel. 4782-7106 E-mail: electronicthings@fibertel.com.ar

Horario de Atención: 10,30 a 21:00 hs.

DG: 15-4447-6404

BLACK9

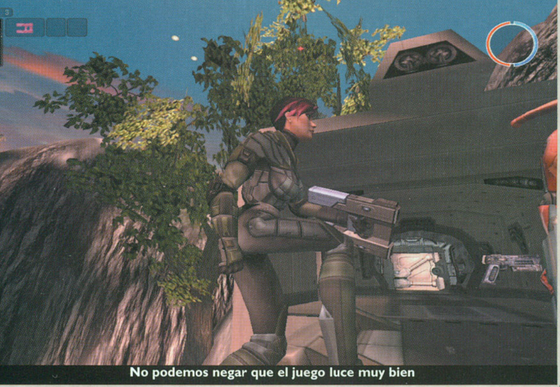
Compañía / Distribución: Taldren / Majesco
Fecha de Salida: Agosto/Septiembre de 2003



Black9 será un juego de acción en tercera persona, con muchísimos ingredientes de los juegos de rol. El producto está siendo desarrollado en los estudios de Taldren, compañía que podría pasar totalmente desapercibida, a no ser por el hecho de que son los creadores de la serie Starfleet Command para PC, para muchos, los mejores juegos basados en la franquicia de Star Trek.
Black9 estará ambientado en el año 2080, en el que nueve grupos fundamentalistas llamados Illuminati, son los encargados de controlar el destino de la humanidad. Hasta aquí, todo bien. El único problema, es que cada uno de estos grupos persigue sus propios intereses, y si acá en la Argentina tenemos a 2 o 3 políticos que se debaten el poder, importándoles poco y nada su país, imagínense el estrago que pueden llegar a causar 9 grupos peleando por el control de la Tierra entera... es ahí donde nosotros seremos los héroes que... no, esperen, más de lo mismo no por favor... Mejor, seamos unos mercenarios, y cambiemos constantemente de bando, de acuerdo a las ofertas que nos hagan. Esto le dará al juego un sabor mucho más dulce, que nos obligará a debatirnos constantemente entre lo que está bien y lo que está mal, porque como pueden imaginarse, si nosotros vamos con el que más nos conviene, nuestros amigos y enemigos también lo harán, y no dudarán en traicionarnos si su codicia así lo requiere. Es por eso que las alianzas no durarán demasiado, pero en virtud de cómo nos manejemos, podremos llegar a cosechar la suficiente confianza de un grupo Illuminati, como para poder acceder a la mejor tecnología de que dispongan.
A la hora de comenzar nuestra aventura, podremos elegir entre cuatro personajes diferentes, los cuales contarán con ventajas y desventajas con respecto a los otros. Estos atributos consistirán en fuerza, habilidad, destreza y constitución física. Cada uno de ellos podrá ser mejorado en base a skill points, como en cualquier RPG clásico. De la misma forma, podremos centrarnos en crear un personaje súper desarrollado en un solo atributo, o dividir estos puntos entre todos ellos, y crear así un personaje que pueda defenderse en todas las situaciones. Además, podremos especializarnos en tres disciplinas diferentes: pelea cuerpo a cuerpo, hacking, movimientos stealth, y nanotecnología, que nos permitirá utilizar diferentes poderes especiales. En cuanto a las armas, podremos cargar tres tipos diferentes, una para cada situación en especial. Estas armas también podrán ser mejoradas en base a implementos e ítems que podremos incorporarles.
Y por si se cansan de jugar solos la campaña principal, Black9 incluirá unos modos multiplayer que nos volarán la cabeza, con la posibilidad de jugar la campaña principal en cooperativo, ya sea a pantalla dividida, o a través del servicio online. El kit Xbox Live! permitirá la descarga de contenidos online, aunque todavía no han señalado en qué puedan consistir.
Black9 explotará a full las características del último motor gráfico Unreal Warfare, a la vez que aprovecha todas las capacidades técnicas del manejo de física Karma Physics. Aunque el juego luce muy bien en la versión de Xbox, habrá que ver qué cambios harán los programadores a la versión de Playstation 2, ya que han señalado que están trabajando a la par en ambas versiones, aunque en numerosos casos se ven limitados por el escaso poderío de la consola de Sony en relación a la de Microsoft. También han remarcado que no descartan la salida de una futura versión para Nintendo Gamecube, e inclusive para GameBoy Advance, así que habrá que esperar y ver qué otra sorpresa nos depara la gente de Taldren.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL




No podemos negar que el juego luce muy bien

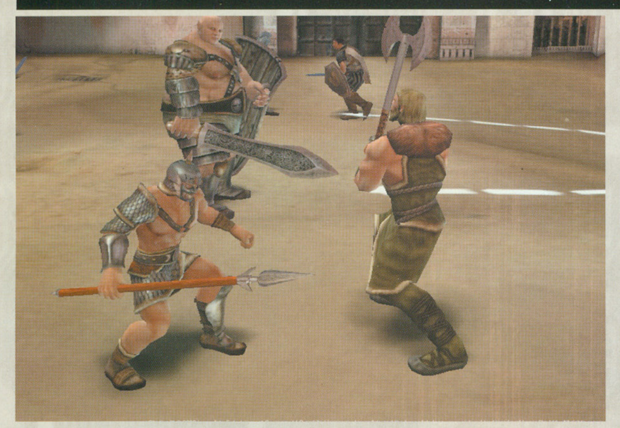

Al parecer, Black9 incorporará algún tipo de Z-Target

GLADIUS

Compañía / Distribución: Lucas Arts
Fecha de Salida: 26 de Septiembre de 2003







La gente de Lucas Arts se encuentra trabajando desde hace más de dos años en un proyecto que podríamos catalogar como el más ambicioso de aquellos producidos para consolas, y en forma interna, por la empresa del buen George. Su nombre es Gladius. Catalogado como un "RPG de combate" por los chicos de Lucas, el juego nos introducirá en la historia de Ursula, la hija de un rey bárbaro, y Valens, hijo de un célebre gladiador romano, y nos presentará una jugabilidad con una fuerte influencia de Final Fantasy Tactics y la serie Suikoden, nada menos. Esta jugabilidad pretende enlazar elementos RPG con una elaborada historia, combate basado en equipos, creación de caracteres, y formación de una partida de aventureros, todo ello condimentado con la idea de crear una escuela de gladiadores. Sin duda, nos encontramos ante un juego que no le pasará desapercibido a nadie. Y la mezcla de elementos, además del desafío implícito para una empresa americana como lo es Lucas Arts, de crear un buen juego dentro de un género dominado mayormente por empresas japonesas como Squaresoft, promete hacerlo interesantísimo.

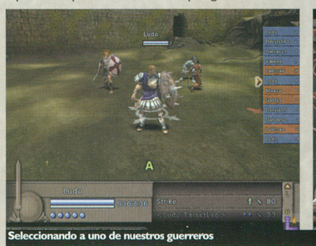
El aspecto más importante de Gladius consistirá en el combate, el cual será una mezcla de elementos basados tanto en turnos como en tiempo real, inspirado en los antes mencionados FF Tactics, y Suikoden, con algo de FFX, y varios RPG de consolas más. En él, tomaremos el control de un grupo de hasta seis guerreros, paraenfrentarnos a un número equivalente o superior de enemigos. A medida que progresamos en el juego, iremos accediendo a una mayor variedad de guerreros, que incluirán tanto humanos como algunas criaturas mitológicas. A su vez, cada luchador poseerá una amplia gama de ataques, que se expandirá a medida que ganamos experiencia, y que variarán desde aquellos simples, ejecutados presionando un solo botón del pad, hasta algunos complejos que requerirán que ejecutemos una serie de comandos. Al respecto, la gente de Lucas en estos momentos se encuentra refinando las mecánicas para que cada combate se convierta en una espectacular experiencia.


Valens exhibiéndose en la arena

Pero Gladius no se tratará sólo de combate, sino que promete ser un juego muy completo, que además del mismo, ofrecerá el argumento y desarrollo de personajes propio de los RPG de calidad, así como misiones, e incluso algo de exploración. El desarrollo del juego poseerá los enfoques de ambos personajes, los cuales sumarán sus esfuerzos para evitar que se desate una sangrienta guerra entre sus respectivos imperios. Obviamente, el mismo poseerá abundancia de cutscenes e imágenes que le darán mayor fuerza al relato, como es usual en los juegos de Lucas Arts, y las voces de los personajes principales ya tienen nombre y apellido: Linda Cardellini (Velma en la peli de Scooby Doo) personificará a Ursula, y Michael Rosenbaum (conocido por su trabajo en Smallville) encarnará a Valens.

Aunque el juego se basará en las andanzas de sus dos personajes principales, también podremos interactuar con una amplia gama de personajes a lo largo del juego, algunos de los cuales incluso participarán de nuestras misiones, y poseeremos una cierta interacción con los guerreros que se sumarán a nuestra escuela de gladiadores. Los mismos podrán ser equipados con todo tipo de armamento, el cual podremos elegir de los cerca de 2000 que formarán parte del vasto arsenal que nos presentará el juego. Por otra parte, en el aspecto técnico, Gladius promete estar al a altura de las circunstancias, con excelentes gráficos y sonido. Al parecer, nos encontramos ante un juego que promete mucho. Esperemos que George no cometa errores, y Gladius cumpla todo lo que promete. Ya veremos. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT



Seleccionando a uno de nuestros guerreros



A ver, Ludo, qué te pongo...

THE HULK

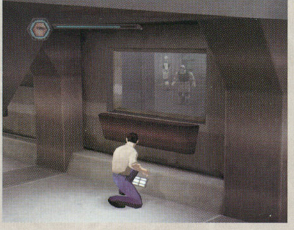
Compañía / Distribución: Radical Entertainment / Universal Interactive
Fecha de Salida: 27 de Mayo de 2003



Seguramente, la mayoría de ustedes estará al tanto de la nueva película de Ang Lee (Director de Crouching Tiger, Hidden Dragon). Cómo no estarlo, si la idea de volver a ver al hombre verde en la pantalla grande es algo que muchos ni siquiera imaginaban. Y encima, esa dicha es mayor dado que el juego estará más adaptado de los cómics que de la serie, por lo que Hulk tendrá un tamaño y fuerza bastante superior al que tenía Lou Ferrigno en la serie original. Y la salida de esta película, es la excusa perfecta para lanzar al mercado simultáneamente, un fichín derivado del mítico personaje creado por Stan Lee.
Nuevamente Bruce Banner tendrá que hacerle frente a su alter ego verde, a la vez que batalla contra El Líder, el villano de turno que intenta utilizar la energía gamma que dio vida a Hulk, para crear un ejército de criaturas basadas en el mismo concepto.
Traicionado por su colega y mentor, Bruce libera la esencia que constituye al increíble Hulk en un orbe, el cual ahora se encuentra desaparecido, y que deberemos encontrar si no queremos que nuestro archienemigo se haga con la dominación global.
Y es ahí donde comienza la aventura, teniendo que recorrer los más diversos parajes en busca del orbe, yendo desde México hasta San Francisco, sin dejar de pasar por la endemoniada prisión de Alcatraz.
Lo más interesante de The Hulk, es que nos otorgará la posibilidad de jugar con los dos principales personajes de la serie: el científico Bruce Banner, y la criatura verde escondida en su interior, de nombre Hulk. Esto ofrecerá dos mo-dos de juego completamente diferen-tes, y en los niveles en los que juguemos con Bruce Banner, tendremos que intentar hacer uso de la inteligencia y el sigilo, en vez de optar por la salida violenta, ya que de seguro terminaremos de mala manera. Por el contrario, cuando encarnemos a Hulk, no habrá problema en cuanto a los decibeles, y entonces sí, podremos tomar cualquier objeto del escenario y utilizarlo como arma, ya que si habrá algo bueno en cuanto al diseño de los niveles, es que algo así como el 70% de los mismos podrán ser destruidos, y entonces utilizar como arma cuanto caño, caja, columna, tanque, etc., encontremos a nuestro paso. No me puedo imaginar la idea de utilizar un tanque Abrams como bate de béisbol, o de atravesar paredes de un metro de ancho sólo con mis puños...



Se calentó el grandote...



Los niveles serán 30 en total, y estarán tomados exactamente del cómic, y más precisamente, de la película, aunque no se descarta que varios de ellos sean realizados exclusivamente para el juego.
Los niveles estarán orientados al logro de objetivos, por lo que podemos olvidarnos de monótonos niveles de "matá a todos y llegá al final". Por supuesto que al final de los mismos, tendremos que enfrentarnos con los clásicos jefes de nivel, y si son seguidores de la serie, de seguro reconocerán a muchos de los que aparezcan.
Y en cuanto al modelo del hombre verde, realmente los chicos de Radical se pusieron las pilas, y no sólo han utilizado las voces originales del filme, sino que han animado a Hulk, otorgándole más de 25 movimientos únicos, que abarcan desde trompadas, patadas y agarres, hasta ataques súper especiales de rayos gamma. Encima, estos golpes podrán ser combinados, por lo que las variantes parecen no tener límites.
Muchos no pudimos dejar de pensar en la película, luego de ver algunos trailers de la misma. Y lo mismo nos sucedió con el juego, luego de ver las primeras capturas... N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



X-FILES: RESIST OR SERVE

Compañía / Distribución: Black Ops Entertainment / Vivendi
Fecha de salida: Julio/Agosto de 2003

PS2 XBOX

Black Ops Entertainment, junto a Sierra, Fox Interactive, y Vivendi (un choclo de nombres) están preparando por fin un juego que le haga honor a la serie que se transformó en un culto a los aliens: X-Files. Después del horrible juego de PSX, y de otro para PC que pasó al olvido antes de salir a la calle, los tipos agarraron y dijeron "che, saquemos un juego de X-Files posta-posta, como para conformar a los fanáticos y hacer mucha platita". Y bueno, así nació X-Files: Resist or Serve (XFRS).


Scully preparándose para una autopsia

Esta vez hagámoslo bien

XFRS será un survival horror muy al estilo Resident Evil. Esto, para empezar, nos indica que los muchachos optaron por el buen camino, en vez de hacer una aventura grafica traída de los pelos. Sin duda, una de las principales características del juego, es su producción, ya que el mismo cuenta con las voces originales de casi todos los protagonistas de la serie, incluidos David Duchovny (Mulder) y Gillian Anderson (Scully, por supuesto). Además, el guión del juego estará realizado por la misma gente que hace el de la serie, y la música estará compuesta también por los mismos (no los guionistas, los mismos músicos). Todo esto, para hacer sentir al jugador lo más cercano a la serie posible. Y realmente, si eso no lo logra, no sabemos qué lo lograría. En el juego, controlaremos a ambos investigadores, Mulder y Scully. Mulder estará más emparentado con la acción, mientras que la famosa médica forense se encargará de los puzzles que nos planteará XFRS. El juego estará compuesto de tres episodios, los cuales constan de dos partes cada uno. Cada una de esas dos partes, nos ofrecerá la perspectiva de cada personaje. Como se puede apreciar en las fotos, cada uno de ellos tiene su contraparte en 3D modelada a la perfección. Incluso la cara de madera de Mulder es perfecta, ya que lo pudimos observar luchando contra una horda de zombis sin siquiera pestañear, tal como lo hace en la serie. Al igual que en todos los survival horrors, será necesario revisar hasta el ultimo rincón de cada escenario. Uno de los objetivos de los programadores, es lograr que el juego sea atractivo tanto para los jugadores más experimentados, como para los fanáticos de la serie que no saben de qué lado agarrar un joystick. Lo vemos muy difícil, pero... igualmente, para lograr semejante objetivo, prefirieron alivianar un poco la búsqueda de items y lugares importantes, y resaltarlos de acuerdo a la acción que podamos realizar con ellos, como abrir una puerta, o levantar algo del suelo. Por supuesto, no siempre será tan fácil, ya que algunas cosas requerirán un segundo vistazo, pues los items recogidos pueden tener funciones ocultas.

¡Corten! ¡Che, Mulder, un poco más de expresividad!





Lo más fascinante del juego será el hecho de que podremos realizar autopsias in situ con el agente Scully, a quien tendremos que equipar con bisturíes, escalpelos, y cosas por el estilo, ya que el tejido del cadáver de un alien nos puede servir para resolver puzzles más adelante. Aunque hay que tener cuidado dónde cortamos, ya que puede salir el famoso líquido negro, un asquito. El juego nos hará recorrer todas las locaciones que estamos acostumbrados a ver en la serie, y claro, nuestro objetivo será evitar que los aliens colonicen la Tierra. Esperemos que esta vez, el juego esté a la altura de la serie, pero para saberlo tendremos que esperar hasta la primavera, momento en el que la verdad estará en nuestras Xbox y PS2. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Compañía / Distribución: Squaresoft
Fecha de salida: Algún momento del 2003

GBA

Y pasó lo que tenía que pasar. Square está de vuelta en la tierra de Nintendo, algo que le parecerá insólito a muchos, después de que la empresa le dijera no a la gran N durante un par de años. Muchos fanáticos saltarán en una pata, ya que recordarán los clásicos que lanzó Square en la época de oro de la Super Nintendo. Pues bien, como para ir entrando en tono, y antes de lanzar el anunciado Final Fantasy Chronicles para Gamecube, Square decidió ir probando suerte con la portátil GBA.

Final Fantasy Tactics Advance (FFTA) es el título del juego, que ya ha sido lanzado en Japón, y está anunciado para aparecer en el mercado occidental, y aunque todavía no se ha propuesto una fecha exacta, se estima que este mismo año lo tendríamos entre nosotros.

El proyecto había empezado como una versión mejorada del Final Fantasy Tactics que saliera para la Playstation en 1997. Pero parece que los programadores se emocionaron, y terminaron creando un título completamente renovado, mucho más completo que el original, y con un historia diferente. En fin, un juego nuevo.

La historia comienza en un mundo parecido al nuestro. Hay automóviles, la gente camina por las calles como en cualquier ciudad del mundo, nieva, y un grupo de muchachitos juego a lanzarse bolas de nieve. Esta "pelea" nos introduce en el estilo de combate que utilizaremos en el juego, muy similar al de Final Fantasy Tactics –pelea en una perspectiva isométrica, en la que desplazaremos a nuestros personajes por casilleros, de acuerdo a su iniciativa, y estos tendrán ataques con un rango de tantos casilleros como nos permita la movilidad del personaje y el movimiento que queramos realizar-.

Una vez terminada esta pelea, nos dirigiremos a la casa del protagonista, un chico llamado Marche (quien tiene una vida bastante fulera, un padre alcohólico, una hermana discapacitada...), junto a sus amigos, los cuales han conseguido un libro, el cual, al leerlo, los transporta a otro mundo, muy al estilo la Historia Sin Fin.

Los escenarios serán muy coloridos



Este mundo es un lugar que cualquier fanático de la saga podrá reconocer, ya que el mismo es recorrido por los personajes más famosos de la misma. Marche y sus amigos se las tendrán que rebuscar para zafar de las insólitas leyes que rigen en este mundo, ya que los jueces, criaturas que crean las leyes, las cambian a cada instante, por lo que es muy fácil terminar preso. Por ejemplo, si estamos en el medio de una lucha, y a un juez se le ocurre prohibir el uso de las pociones para recuperar vida, iremos presos si las empleamos.

Mas allá de los aspectos legales, FFTA contará con un gran número de clases para desarrollar en nuestros personajes –de los que tendremos 5 razas para seleccionar-, más de 30 para ser mas exactos, y algunos, obviamente, no estarán disponibles de entrada. Además de los conocidos, como el ladrón, el arquero, y el mago blanco, tendremos viejas clases que vuelven, como el mago rojo, el ninja, o el paladín, y clases creadas para este juego en especial, como el francotirador, el cazador, o el shaman.

Como siempre, la fortaleza de nuestro grupo se basará en cómo está compuesto, ya que si tenemos muchos personajes de largo alcance, estos serán vencidos al ser atacados cuerpo a cuerpo, pero si contamos con un par de guerreros y magos para acompañarlos, las cosas cambian.

Esperemos que Square nos tire una fecha definitiva cuanto antes, ya que este es uno de los juegos mas esperados del año para la portátil GBA.









En Japón FFTA fue el primer juego que salió con el GBA SP

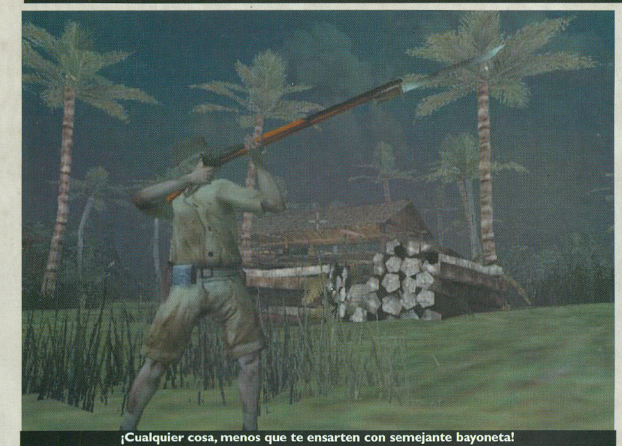
POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Compañía / Distribución: EALA / Electronic Arts
Fecha de salida: Navidad de 2003




XBOX GC PS2



¡Cualquier cosa, menos que te ensarten con semejante bayoneta!

Electronic Arts nunca descansa, y en esta ocasión, nos anuncia que todavía tenemos Medal of Honor para rato: la espectacular serie de FPS basados en la Segunda Guerra Mundial, trasladará la acción desde Europa a las playas del Pacífico, presentándonos dos nuevos juegos, basados en la campaña norteamericana contra los japoneses. El primero de ellos, titulado Medal of Honor: Rising Sun, verá la luz a fin de año, y nos contará la historia del cabo de Marina Joseph Griffin, quien tras sobrevivir al devastador ataque japonés a la base naval de Pearl Harbor, y liderar el asalto norteamericano en Guadalcanal, finalmente logra liberar a su hermano de un campo japonés de prisioneros en las Islas Filipinas. Rising Sun promete recrear un ambiente tanto o más inmersivo que su antecesor, MOH: Frontline, y hacernos revivir los sangrientos combates librados por marines y japoneses, por el control de los archipiélagos del Pacífico, y por los cuales los yanquis pagaron un altísimo tributo a la fanática resistencia japonesa. Según EA, Rising Sun tendrá una secuencia introductoria espectacular, al estilo de la que los usuarios de PC pudieron apreciar en Spearhead, la expansión de MOH: Allied Assault. En la misma, podremos presenciar cómo el cabo Griffin, que se encontraba durmiendo a bordo del USS California, es despertado bruscamente por un ensordecedor estruendo. Cuando sube a cubierta para ver qué sucede, descubre que la flota, incluido su propio barco, está siendo atacada por los bombarderos y torpederos japoneses, y los acorazados, el orgullo de la misma, se encuentran envueltos en llamas. Tras los primeros momentos de horrenda fascinación ante el macabro espectáculo, el cual, prometen los chicos de EA que será para alquilar balcones, Joseph se ve envuelto en una cruenta lucha por su supervivencia y la de su buque. Eventualmente, Joseph es lanzado del barco por una explosión, y es recogido por una lancha de rescate, desde la que continúa la lucha contra la aviación naval japonesa.

Como en todo buen FPS, podremos "snipear"...

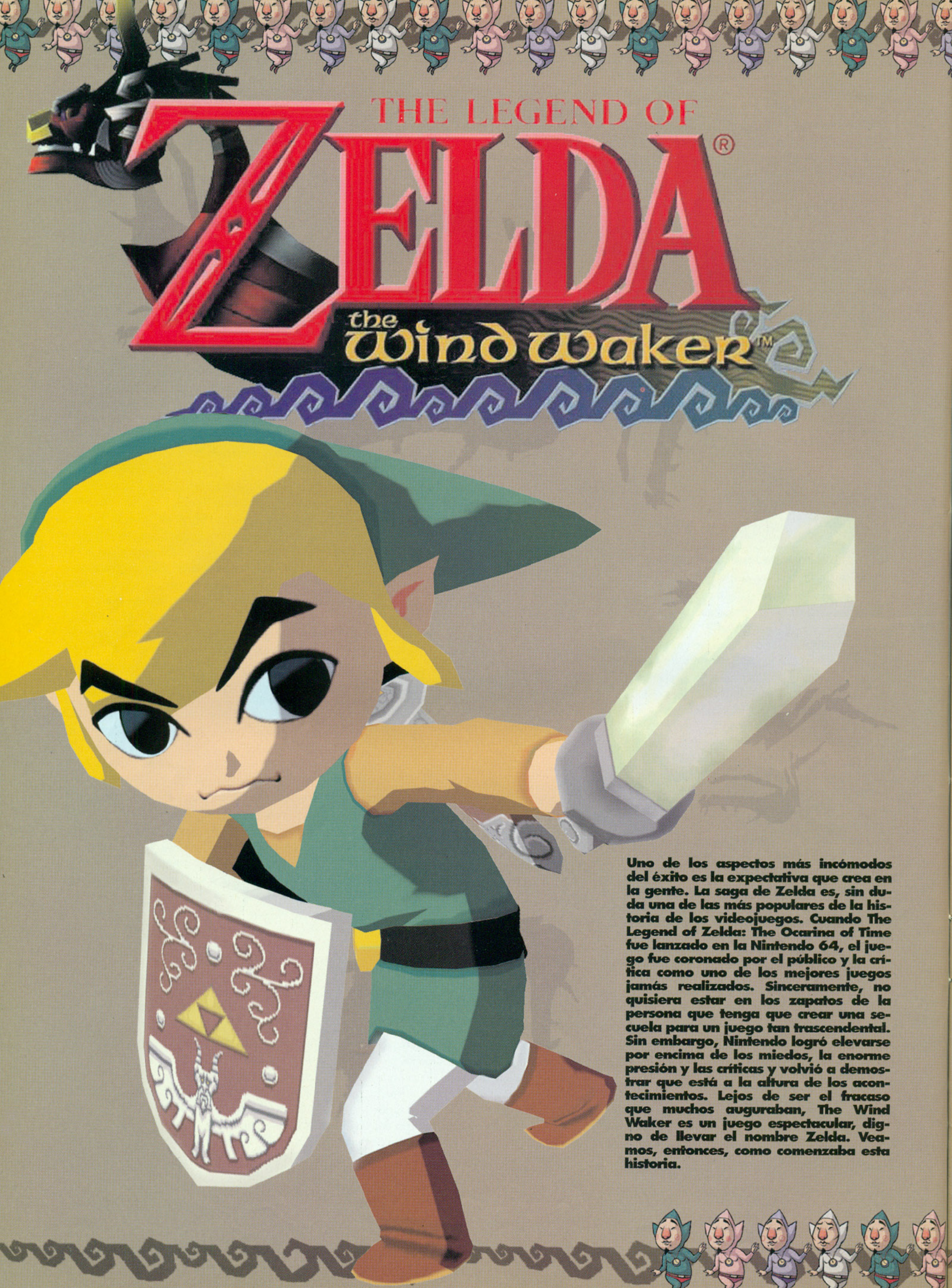


Además de visitar Pearl Harbor, el equipo de EA visitó Guadalcanal, Singapur, Thailandia, y Birmania, para asegurarse de que los escenarios en que se desarrollarán las batallas de Rising Sun sean lo más realistas posible. Pero los cambios que este nuevo juego de la serie presentará con respecto a MOH: Frontline no se ceñirán tan sólo a los escenarios: los soldados japoneses también estarán modelados para ser copias fieles de sus contrapartes reales, luciendo incluso en sus fusiles el montaje para bayonetas largas, y algunos tipos de movimientos específicos. A su vez, se ha implementado un método único para diseñar los niveles: en primer lugar, recrean los mismos nada menos que en un arenero, eligiendo el emplazamiento de vehículos, bunkers y otras estructuras, tras lo cual crean una suerte de historieta animada, que les da una idea de cómo se desarrollará la acción, y finalmente se pasan a desarrollar las escenas scripteadas y los paths que empleará cada nivel.

Técnicamente, Rising Sun se beneficiará de un nuevo engine gráfico, que le permitirá a la gente de EA diseñar escenarios selváticos mucho más realistas. Pero además, incluirá varios cambios en su jugabilidad respecto de su predecesor. Podremos elegir diferentes caminos en cada escenario, tomando decisiones que afectarán al desarrollo de cada nivel (con el consiguiente incremento en la rejugabilidad), y los enemigos contarán con una IA mejorada, que les permitirá trabajar en grupo de forma mucho más efectiva. Incluso se prevé, por ejemplo, que un enemigo se separe de su grupo para atacarnos, y luego vuelva a formar equipo con sus compañeros.

Lo más atrayente de Rising Sun, sin duda, es la promesa de poder jugar la campaña en modo multiplayer cooperativo, algo inédito en la serie, y que si está bien hecho, puede llegar a resultar adrenalina pura. Medal of Honor: Rising Sun será lanzado a fin de año, y ya cuenta con una futura secuela, que verá la luz el año próximo, y que narrará las aventuras de Donald, el hermano de Joseph. Viniendo de EA, no dudamos de la calidad de estos dos futuros títulos, y ya nos estamos relamiendo...

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT



Uno de los aspectos más incómodos del éxito es la expectativa que crea en la gente. La saga de Zelda es, sin duda una de las más populares de la historia de los videojuegos. Cuando The Legend of Zelda: The Ocarina of Time fue lanzado en la Nintendo 64, el juego fue coronado por el público y la crítica como uno de los mejores juegos jamás realizados. Sinceramente, no quisiera estar en los zapatos de la persona que tenga que crear una secuela para un juego tan trascendental. Sin embargo, Nintendo logró elevarse por encima de los miedos, la enorme presión y las críticas y volvió a demostrar que está a la altura de los acontecimientos. Lejos de ser el fracaso que muchos auguraban, The Wind Waker es un juego espectacular, digno de llevar el nombre Zelda. Veamos, entonces, como comenzaba esta historia.

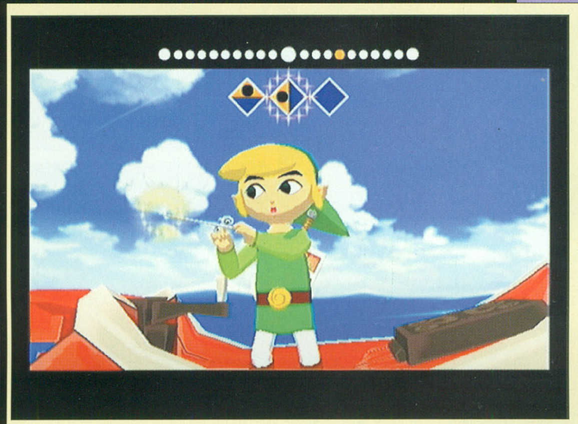
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

GC

9.7

NINTENDO

GENERO: Aventura
SIMILAR A: Ocarina of Time



Crónica de un éxito anunciado

Y todavía hay gente que se sorprende. No es para menos. El director del juego, Eiji Aonuma y el productor Shigeru Miyamoto, tuvieron que tomar decisiones que fueron, en un principio, muy cuestionadas por los fanáticos de la saga, e incluso por algunos miembros de la crítica especializada. Esto se debe, en parte, a la permanente asociación entre Nintendo y cierta imagen infantil. Los fans de Nintendo están ya un poco cansados de ser el blanco de los chistes fáciles de los usuarios de otras consolas. Cuando se mostró el demo tecnológico que mostraba la lucha entre Link y Ganondorf (si mal no recuerdo, en Spaceworld 2000), la mayoría pensó que se trataba de un adelanto de lo que sería el próximo Zelda. Pero en realidad, Aonuma pensaba ir en la dirección opuesta. Al año siguiente, Shigeru Miyamoto mostró un Link hecho con técnicas de Cell Shading a una multitud de fans, que abandonaron la exposición muy decepcionados y hasta enojados con Nintendo. Y las bromas de la competencia no se hicieron esperar. Sin embargo, Wind Waker es un ejemplo de por qué Miyamoto es quien es, y por qué Nintendo le tuvo tanta fe.
El Cell Shading ofrece varias ventajas. La primera y más importante es que permite manejar fácilmente una enorme cantidad de expresiones faciales. Con sólo ver la cara de Link, sabremos de qué humor está el personaje. Alegría, tristeza, pánico, todas las emociones aparecen en su rostro como si se tratara de un libro abierto. Otra ventaja de este sistema, es que permite un diseño muy elegante y sencillo. Tanto los enemigos que encontraremos como los diferentes lugares que visitaremos, están realizados de manera ejemplar. Además, el juego se mueve en forma suave y sin problemas. Esta técnica también permitió la creación de un mundo enorme para recorrer. Si se hubiera hecho todo esto con un enfoque gráfico diferente, probablemente los resultados no hubiesen sido tan satisfactorios. La ambientación del juego también se destaca por su cuidada presentación. Nada desentona en este nuevo mundo. Encontraremos islas, bosques, ciudades, mazmorras y un sinfín de personajes y monstruos. Todo se combina armoniosamente. Incluso la cámara 3D, que en muchos juegos tiene el potencial de ser un verdadero cáncer, se comporta bien y no nos da ningún dolor de cabeza. Un verdadero lujo.

Pero...¿De qué se trata?

Como siempre, Link es el protagonista de la historia. El juego comienza en una tranquila isla tropical, en la que Link vive con su abuela y su hermana, Arryll. Es el cumpleaños de Link. Este es un día muy especial, ya que el protagonista alcanza la misma edad que tenía el legendario "Héroe del Tiempo" (ni más ni menos que el Link del Ocarina of Time). La abuela de Link le da un traje idéntico al del Héroe del Tiempo, un símbolo de las aventuras que el destino nos depara. Arryll le presta a Link su preciado telescopio como regalo de cumpleaños. Pero al mirar a través del telescopio, vemos algo inquietante. Un pajarraco gigantesco surca el cielo llevando en sus garras a una chica rubia, mientras esquiva los cañonazos del barco pirata que lo sigue. Link se lanza al rescate de la damisela, que es ni más ni menos que la capitana del barco pirata, llamada Tetra. Habiendo perdido a su presa, el pajarraco secuestra a Arryll para no marcharse de la isla con las garras vacías. Tras el secuestro, Link escucha el rumor de que alguien está secuestrando a todas las chicas rubias y con orejas largas, como las de Arryll. Nuestro héroe decide unirse al grupo de piratas liderados por Tetra, y se embarca así en esta nueva aventura.
Se hace difícil innovar en juegos como éste. Por un lado, hay gente que exige cambios, cosas nuevas que mantengan el interés. Por otro lado, los fanáticos de la saga quieren una experiencia similar a la que ya tuvieron. Miyamoto ha creado un juego que complace a ambos grupos. Si ya jugaste algún otro juego de esta venerable saga, te vas a acostumbrar a los controles de forma casi inmediata. Pero si ese no es el caso, no hay ningún problema. El esquema de control es bastante simple, aunque refinado. Movemos a Link con el control analógico, y realizamos todas las acciones











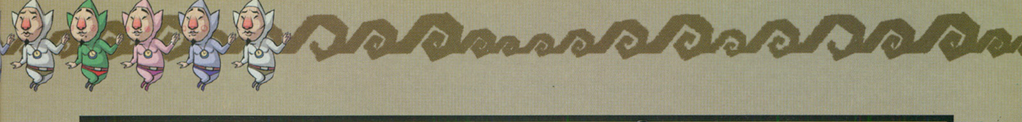
con el botón A. Al igual que en el Ocarina of Time podremos asignar el uso de objetos a los botones X, Y, Z. Por lo general, tres objetos son todo lo que necesitamos para afrontar los desafíos que se nos presentan en la mayoría de los niveles del juego. Link cuenta con su arsenal acostumbrado de Boomerang, bombas, y arco con flechas. También recibiremos una maza y una soga con la que podremos balancearnos y alcanzar lugares -de otra manera- inaccesibles. Si bien estos ítems son de muy fácil uso, debemos siempre tener en cuenta lo que hacen. Cada uno de estos objetos encierra la clave para superar los obstáculos que encontraremos a lo largo del juego. Al igual que los juegos anteriores de la serie, Wind Waker es un juego con una progresión muy lógica. Muchas veces sentiremos que quedamos trabados en algún lugar. La respuesta puede estar delante de nuestros ojos, pero a veces, no la vemos si no tenemos presente qué objetos tenemos encima, o si no sabemos usarlos debidamente (o sus múltiples usos). Entre todos los objetos de los que disponemos, la estrella es una batuta mágica, que tiene el poder de redirigir la dirección del viento. Esto puede no parecer gran cosa en un principio, pero en realidad es absolutamente crucial, puesto que recorreremos el mundo a bordo de un velero. Con la batuta mágica, siempre tendremos viento en popa para llegar a donde queramos. La batuta también tiene otros usos, que iremos descubriendo a medida que encontremos nuevas melodías.

Existe una isla llamada Windfall Island, donde encontraremos todo tipo de personajes. Es aquí donde podremos aceptar varias de las misiones alternativas del juego. Podemos terminar el juego sin cumplir con estas misiones, pero vale la pena hacerlo, ya que son divertidas, y a veces recibimos algún objeto de valor si las terminamos. Generalmente, lo que recibimos son mapas que nos permiten encontrar tesoros. Para descifrar algunos de ellos, necesitaremos la ayuda experta de Tingle, que se encuentra prisionero en Windfall Island, y a quien tendremos que liberar. Una vez que lo hayamos hecho, Tingle nos dará un sintonizador. Si tenemos un Gameboy Advance y el cable para conectarlo con la Gamecube, podremos consultar a Tingle cuando necesitemos ayuda y no sepamos qué hacer. Lo bueno es que, a diferencia de lo que sucedía con el Metroid Prime y el Fusion, en este caso no necesitamos el cartucho de Zelda: A Link to the Past para realizar la conexión. Con el cable y el Gameboy es suficiente. Tingle nos mostrará el mapa de la zona en la que estamos, y nos irá tirando pistas. Sin lugar a dudas, este es un excelente ejemplo de conectividad entre las dos consolas. O por lo menos, es un buen ejemplo de cómo estas tecnologías se pueden usar para agregar algo nuevo a un juego, en lugar de usarlas como excusa para hacernos comprar otro producto, como sucedía con los Metroid. Obviamente, NO es necesario conectarse para terminar la historia principal, pero sí para habilitar cosas o acceder a zonas que de otra manera son inaccesibles.



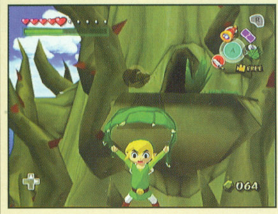
Los personajes son muy expresivos

Contamos con un mapa para orientarnos en nuestros viajes. Cada vez que lleguemos a una isla, encantaremos un pescado que salta en el lugar cerca de allí. Si arrojamos al mar un poco de carnada (la cual podremos comprar a uno de los vendedores ambulantes que pululan por los mares), estos peces marcarán la ubicación de la isla recientemente descubierta en nuestro mapa, y nos darán información importante sobre el lugar. Un elemento que no cambió









mucho son las mazmorras. Las variantes en esa mecánica son pocas pero interesantes. Una de ellas es el uso de nuevos ítems para poder progresar. Por lo general, hay un arma u objeto que será clave para nuestro progreso en cada una de las mazmorras. Como siempre, podremos buscar el mapa, la brújula para encontrar los cofres que nos falten, y la llave para abrir el cerrojo que nos permite enfrentarnos con el jefe de turno. En ciertas mazmorras, tendremos otros personajes que nos acompañarán. Cada uno de ellos tiene distintas habilidades, que podremos aprovechar para llegar más lejos. Tendremos que estar pendientes de nuestros compañeros, dado que no son totalmente independientes. Si lo deseamos, podemos tomar control directo de estos personajes, gracias a una de las melodías que podemos dirigir con la batuta. Sin embargo, el juego cuenta con mucho otros minijuegos y momentos memorables. Ya a poco de comenzar el juego, nos encontraremos en una misión de infiltración, al más puro estilo Metal Gear Solid. De hecho, Link puede pegarse a las paredes, y asomarse por los rincones como si fuese Solid Snake. El mundo es realmente enorme, y hay muchas islas que esconden todo tipo de secretos y tesoros.

El juego no tiene ningún punto que podamos calificar como totalmente negativo, aunque sí hay algunos detalles que se podrían haber pulido un poco más. Algunos temas musicales tienen un sonido muy básico, como si faltaran algunos instrumentos. Ninguno de los personajes llega a decir una oración completa, un hello o un bye es lo máximo a lo que podemos aspirar a escuchar. No sorprende que estos dos puntos estén relacionados con el sonido. Lo más probable es que esto se deba a la compresión del miniDVD que usa la Gamecube, el cual si bien tiene espacio, no da a los programadores la libertad que tendrían con un DVD común. Podrían haber optado por hacerlo en dos discos -como los Resident Evil- pero el hecho de que el juego no es lineal, lo haría insufrible.

El juego dura bastante, aunque a veces, se extiende la duración haciéndonos dar vueltas por el mundo buscando ciertos objetos que nos permiten progresar en la aventura. A veces, nos encontramos con un obstáculo infranqueable. Al llegar al lugar donde se encuentra el objeto que nos permitiría pasar nos damos cuenta de que tenemos que ir a buscar otro objeto más antes de agarrar éste. No es que el juego se haga menos divertido, pero a veces incomoda tener que cambiar por enésima vez la dirección del viento para volver sobre nuestros pasos a ciertos lugares que no pensábamos volver a visitar. Lo bueno, en todo caso, es esto nos da la oportunidad de buscar algún tesoro que era inaccesible la primera vez que pasamos por ese lugar. El juego no llega a volverse nunca tedioso, lo cual es muy positivo, más teniendo en cuenta las dimensiones que cubren los escenarios, y lo que lleva tan sólo recorrerlo.



Link y su nueva amiga, Tetra, se despiden

Pero eso no es todo...

Aquellos que hayan reservado el juego con algún distribuidor oficial de productos Nintendo recibieron un bonus disc, además del Wind Waker. Este disco extra tiene ni más ni menos que el Ocarina of Time en versión completa. Esta es una excelente noticia para aquellos que no pudieron aprovechar la oportunidad de jugarlo en su momento. Ocarina of Time viene en dos versiones. La primera es la original, y la segunda se llama Master Quest, una suerte de expansión que iba a ser lanzada para el 64DD, y que jamás vio la luz ni siquiera en Japón. Hay que aclarar que Master Quest no es un juego diferente, sino un Ocarina of Time con las mazmorras con un nivel de dificultad demencial, con enemigos mucho más complejos, y diferentes soluciones para casi todos los puzzles, que sin dudas presentan un interesante desafío hasta para los jugadores más experimentados. Por otra parte, quienes esperen encontrar una suerte de remake a la Resident Evil, van a quedar decepcionados. Esta versión de Ocarina of Time es exactamente igual en apariencia a la que fue lanzada para Nintendo 64. La única diferencia, es una muy leve mejora en la calidad general de la imagen, puesto que la Gamecube no tiene las limitaciones de video que tenía la N64. Por último, el disco también incluye siete comerciales de productos de Nintendo para Gamecube y Gameboy Advance.

El veredicto es muy simple. Si sos poseedor de una Nintendo Gamecube, éste es un juego que no te podés perder. The Wind Waker es un juego que tiene algo para todos. Aunque este sea tu primer Zelda, o aunque ya hayas jugados a los anteriores, Wind Waker ha sido maravillosamente concebido y ejecutado. Todos los elementos del juego están en orden, listos para una sinfonía. Y la batuta, la tenés vos. ¡Música, maestro! N

POR: SEBASTIÁN RIVEROS

UNA PINTURITA

LO MEJOR: La jugabilidad, los gráficos, divertido en todo momento, los desafíos lógicos en las mazmorras
LO PEOR: Salvo que los personajes no hablan, nada realmente importante
REJUGABILIDAD: Si sos un fan, bastante.
ESPECIFICACIONES: 1 jugador, Memory Card. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

PS2 8.9 | **GC 8.9**

KCEO / KONAMI
GENERO: Fútbol
SIMILAR A: Winning Eleven 6

Una pantalla de presentación que reza "JFA Official Goods", y no puedo menos que exclamar ¡Winning Eleven! Encima, a esta pantalla le sigue el logo de Konami. Claro que en realidad, este juego constituye la continuación a la saga iniciada allá por 1995 en Super Nintendo, que previo paso por Nintendo 64 y GameBoy Advance, llega a Playstation 2 y Gamecube. Y poco tiene que ver con el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Pero veamos qué nos depara esta tercera entrega de International Superstar Soccer (ISS3). Aunque no pueda compararse con Winning Eleven, se hace evidente que los programadores han tomado mucho conceptos de este juego para crear ISS3. Ya de movida, los botones en Playstation 2 se encuentran ubicados exactamente de la misma manera que en el Winning, el menú de configuración del equipo también es muy semejante, compartiendo muchas de las virtudes futbolísticas del popular simulador de fut-bol. Sin embargo, donde se hace notar la diferencia entre un juego y otro, es en la jugabilidad. ISS3 apunta mucho más para el lado arcade que Winning Eleven, y los movimientos de los jugadores son mucho más impresionantes que realistas. Contamos con un botón de acción, por medio del cual podremos realizar diferentes trucos y gambetas cuando tengamos la pelota en nuestro poder, y de la misma manera, podremos realizar varias maniobras defensivas al utilizar este botón en combinación con otros cuando no tengamos la pelota, y debamos marcar. Otra característica interesante del desarrollo de los partidos, es que cuando estemos llegando al área grande, sobre el jugador aparecerá un tilde señalando que presionemos L1, momento en el cual el juego adoptará un extraño efecto "a lo matrix", y durante un par de segundos, nos moveremos más rápido que el resto de los jugadores, por lo cual podremos aprovechar para realizar un quiebre de cintura que nos deje mano a mano con el arquero.
En las modalidades de juego, es otro de los aspectos donde ISS3 saca diferencias. Además de clásicas modalidades de partido amistoso, liga mundial, entrenamiento, y campeonato del mundo, donde tendremos que disputar las eliminatorias en primera instancia, ISS3 cuenta con un innovador modo Misión, en el cual tendremos que realizar diferentes pruebas que demuestren nuestra destreza en el campo de juego. Estas misiones, nos obligarán, por ejemplo, a ganarle al oponente en un sólo tiempo, con diferencia numérica en contra, jugando 9 contra 11, 8 contra 11, e incluso 7 contra 11. Otras misiones nos pondrán en la dificilísma tarea de lograr que el árbitro del encuentro se ubique a favor del equipo contrario, teniendo para eso que pegar a más no poder, y también lograr sacar una diferencia sustancial. En el tercer grupo de misiones, deberemos hacer un gol, que devenga de un tiro cruzado al arco, por lo que puede llegar a ser bastante engorroso, sobre todo si la computadora entiende que los goles que hacemos no cumplen con los requisitos.
En todos los eventos que juguemos en el modo Misión, como así también en los partidos de torneos que vayamos ganando, obtendremos puntos de acuerdo a nuestro desempeño, los cuales servirán a modo de dinero, para comprar diferentes objetos en el Catálogo del juego. Entre los objetos se cuentan nuevas camisetas, shorts, medias, jugadores, estadios, objetos para los estadios, e incluso equipos enteros. Esto sirve para darle al juego ese aspecto de "coleccionista", que tanto gusta y atrapa.
Si son fanáticos del Winning Eleven (casi de seguro que lo serán), no esperen un juego mejor, porque todos sabemos que eso es prácticamente imposible. Pero si son fanáticos de los juegos de fútbol, entonces les aconsejo que se jueguen unos partiditos de prueba, porque ISS3 es una experiencia única, y lo mejor que podremos encontrar si dejamos del lado al indiscutido Winning.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



Roberto Carlos sabe cómo pegarle

Ortega encarando frente a Nigeria. Sniff...

EXCELENTE

LO MEJOR: El botón de acción. Las patadas y los foules
LO PEOR: Que algunos equipos no tengan las licencias oficiales
REJUGABILIDAD: Infinita
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
		Variable		

ECCO GAMES

SERVICIO TECNICO

Acoyte 16 Local 8
Buenos Aires
Tel. 4902-3393

LOS ULTIMOS TITULOS DE LAS MEJORES MAQUINAS!!!

LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO







PlayStation 2 — colin mcrae rally 3

PlayStation 2 — Tom Clancy's Splinter Cell

PlayStation 2 — Winning Eleven 6

PlayStation 2 — Enter the Matrix

PS2 PlayStation

www.eccogames.com.ar













DG: 15-4447-6404

UFC TAPOUT 2

XBOX **7.8**

DREAM FACTORY / TDK MEDIACTIVE
GENERO: Lucha libre profesional
SIMILAR A: Pride FC

UFC son la siglas de Ultimate Fighting Championship, campeonatos oficiales de lucha libre "real" en los que los protagonistas combaten utilizando diferentes estilos de lucha, como Muay Thai, Tae Kwon Do, Wrestling, Capoeira, Pelea Callejera, Vale Todo, etc. Estas peleas se definen de dos formas: o bien noqueando al rival, tras drenarle toda su energía, o bien realizándole un "tapout", que es un agarre mediante el cual se traba al contrincante en una posición en la cual no puede moverse, ante lo cual no queda otra que la rendición. Esta es la temática que da origen a UFC Tapout 2, y lo divertido de estas peleas, justamente, es que puede darse por ejemplo, que estemos propinando una terrible palizaa nuestro rival, y de un momento a otro, el mismo logra realizarnos un tapout que nos deja fuera de combate instantáneamente. De la misma manera, cada vez que lancemos un golpe, consumiremos energía, que podrá ser recuperada cada vez que nos detengamos, pero si nos jugamos a tirarle una andanada de golpes al oponente, y nos quedamos sin energía, correremos el riesgo de quedar fuera de combate con una sola trompada bien colocada. No se imaginan la cantidad de veces en que una pelea habrá terminado antes de empezar, gracias a un tapout realizado en los primeros tres segundos de enfrentamiento.

El juego nos permite jugar peleas en modo arcade, exhibición, o en campeonatos, torneos de leyendas, o modo career. En los torneos y en el modo arcade o exhibición, podremos elegir a diferentes luchadores, todos ellos extraídos de la realidad, que combaten con algunos de los estilos anteriormente mencionados. Estos luchadores se engloban además en categorías semejantes a las del boxeo, encontrando así pesos pesados, medios y livianos. Para jugar el modo career, tendremos que crear un personaje propio, con el cual aprender este duro oficio. Una vez diseñado el personaje, podremos empezar a entrenarlo en una serie de prácticas en las que obtendremos puntos en base a nuestro desempeño, que se agregarán a nuestros stats, los cuales se componen de velocidad, vida, energía, agarre, trompadas y patadas. Tras cinco semanas de entrenamiento, ya podremos disputar nuestro primer torneo, y finalizado el mismo, tendremos otras cinco semanas en las cuales seguir entrenando a nuestro pupilo, y así sucesivamente... Una vez que hayamos finalizado los torneos, habremos creado un personaje para utilizar en cualquiera de los otros modos de juego.

En el apartado técnico, UFC Tapout 2 se luce, con unos gráficos muy definidos, que recrean cada luchador a la perfección, como sólo había visto en un juego como Rocky. Los escenarios también están muy bien detallados, y la hinchada es de lo mejorcito que se ha visto en juegos de lucha. El sonido tampoco se queda atrás, incluyendo una banda sonora bastante pesadita, como los juegos de este tipo acostumbran llevar. En cuanto a los efectos sonoros, si bien no están mal, tampoco se hubieran excedido los programadores si incluían samples diferentes para cada luchador. Así no tendríamos que cansarnos de escuchar siempre el mismo grito de dolor cuando conectamos una trompada o una patada.

El apartado en el que este tipo de juegos cobra mayor fuerza es el modo multiplayer. Y UFC Tapout 2 no es la excepción a la regla, aunque si no tienen contra quien jugar, les aseguro que crear un personaje, y entrenarlo para que llegue a lo más alto de la categoría, es algo que los mantendrá entretenidos por un buen rato. N

POR: ANTONIO "LA DOBLE NELSON" SCHMIDEL

UFC Tapout 2 tiene más de simulación que de arcade



No lo malinterpreten... están peleando...



¡Qué roscazo te comiste, Frank!

MUY BUENO

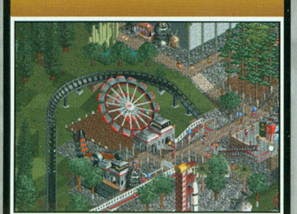
LO MEJOR: Gráficos. Como se dan vuelta las peleas
LO PEOR: Algunos luchadores son muy flojos ante ciertos golpes
REJUGABILIDAD: A patadas
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2, soporta Sony Dolby Digital

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

ROLLERCOASTER TYCOON

XBOX **8.2**

INFOGRAMES
GENERO: Sim
SIMILAR A: Sim Theme Park



Es raro ver juegos de este tipo en consolas, y las raras veces que los lanzan, no obtienen el éxito que deberían, ya que el público consolero no está acostumbrado a ellos. Esta vez, le tocó al célebre Rollercoaster Tycoon, el simulador de parques de diversiones más famoso de la historia, y uno de los juegos más vendidos en la historia de la PC.
Para empezar, la gente de Infogrames ha actualizado el engine del juego, y la versión para Xbox que tenemos entre manos, aunque es la primera en aparecer para consolas, está basada en la versión para PC de Rollercoaster Tycoon 2.
El juego es bastante más sencillo de manejar de lo que esperaba, ya que generalmente, los juegos de construcción sin mouse son un sufrimiento, ya que el cursor en la pantalla no tiene la misma gracia manejado con un pad que con un mouse. Pero de todas formas, los programadores se las arreglaron para que en la pantalla no aprezca ningún menú, salvo en el momento de necesitarlo: presionamos un botón, y accedemos a los mismos de manera muy sencilla e intuitiva, aunque igual lleva un tiempo acostumbrarse. Si te gustan los juegos de construcción, Rollercoaster Tycoon es una excelente opción.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

EXCELENTE

LO MEJOR: Control bastante sencillo, a pesar de tener que utilizar un pad
LO PEOR: El género no es tan adaptable a las consolas
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

SYBERIA

XBOX **9.0**

MICROIDS
GENERO: Aventura gráfica
SIMILAR A: Cualquier juego del género



Este mes, me tocaron las adaptaciones de juegos de PC a consolas, así que aquí vamos. Esta vez, es el turno de Syberia, la mejor aventura gráfica del 2002 (otro género que no se ve mucho por las consolas). Diseñada íntegramente por Benoit Sokal, un artista gráfico belga muy famoso, es acertado decir que esta aventura es una obra de arte. Los escenarios son maravillosos, al igual que los personajes y la historia.
En Syberia controlaremos a Kate Walker, una abogada de New York que llega a Valadilene, un pequeño pueblito europeo, con el objeto de comprar una antigua fábrica de juguetes en nombre de una multinacional. Su travesía da un giro inesperado, al enterarse que la dueña de la fábrica, Ann Voralberg, ha muerto, y antes de morir, ha reconocido que tiene un hermano, llamado Hans, quien está de viaje por el mundo, y pasa a ser el heredero y dueño de la fábrica. Así que nuestra intrépida abogada deberá embarcarse en un largo viaje, el cual cambiará su vida en muchos aspectos: un viaje que, además, incluye mitología y aventura.
La única diferencia con el juego de PC, es que controlaremos directamente al personaje con el stick análogo, y no a un cursor en pantalla con el cuál indicarle dónde ir.
Syberia 2 se encuentra próximo a aparecer en PC, y tras ver lo bien adaptada que está esta primera parte de la historia en la PS2, realmente esperamos que el lanzamiento en la consola de Sony no tarde mucho.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

CLASICO

LO MEJOR: La historia, los escenarios
LO PEOR: No tiene defectos apreciables
REJUGABILIDAD: No tiene
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Rumble
Internet: no disponible

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

BATMAN: DARK TOMORROW

XBOX **2.5**

HOT GEN/KEMCO
GENERO: Aventura
SIMILAR A: Una tortura



Durante el lanzamiento de la Gamecube, a finales del 2001, Nintendo reveló una lista que contenía los juegos que estarían disponibles para la consola en el futuro. Entre ellos se encontraba este Dark Tomorrow, un juego de aventuras que tenía por protagonista al encapotado defensor de Ciudad Gótica. Esperábamos el juego con ansias, pero con el tiempo llegaron las excusas, y los retrasos. A fines del año pasado, Kemco anunció que el juego ya no era exclusivo de Gamecube, y que sería editado para todas las consolas. Aunque la noticia fue bien recibida por el público, a nosotros nos pareció una muy mala señal. Desafortunadamente, estábamos en lo cierto. Kemco eligió editar el juego en todas las consolas porque sabía que el juego se iba a vender mal, y que ni iban a recuperar los costos de producción. Y aún con este plan en acción, dudo que los recuperen. Dark Tomorrow tiene demasiados puntos oscuros, imposibles de pasar por alto. Por empezar, este Batman es más duro que Adam West. A pesar de que Batman está muy bien equipado, el control del juego es absolutamente bochornoso. Moverse, usar la batisoga, pelear con este Batman, es siempre causa de problemas y frustraciones. Los gráficos y las escenas en CG me hacen pensar en un muy mal juego de Dreamcast. Las texturas se ven muy lavadas. Varios de los más famosos enemigos de Batman aparecen en el juego, pero no creo que lleguen a verlos, dado que el pésimo control hace muy tedioso el eliminar a sus secuaces, que no necesitan ser muy vivos para acabar con nosotros. No importa si sos un fan de Batman. Este juego es un desperdicio total de tiempo y dinero.

POR: SEBASTIAN RIVEROS

MUY MALO

LO MEJOR: Los bati aparatos de Batman
LO PEOR: Es feo, incontrolable. Está muy mal animado y las CG son de terror
REJUGABILIDAD: Injugable en primera vuelta
ESPECIFICACIONES: 1 víctima, Memory Card. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

DISASTER REPORT

PS2

6.9

IREM/AGETEC INC.

GENERO: Acción/Aventuras
SIMILAR A: A nada

Survival Horror, Survival Gothic, Survival Action... cada vez son más los subgéneros dentro de esa popular categoría que nació hace ya algunos años, y cuya madre -nadie lo puede negar- es Capcom. Ahora se agrega una rama más a la lista, el "survival" a secas. En verdad, Disaster Report no es el primer exponente de este tipo de juegos en el que nuestra misión es simplemente sobrevivir, sino el segundo. El primero fue Aconcagua, un título condimentado con un poco de acción, que tuvimos oportunidad de revisar unos cuantos meses atrás y que pasó al olvido en un abrir y cerrar de ojos. No es que Disaster Report (DR) se vaya a salvar de un destino similar al del primero, pero estamos en condiciones de decir que, más allá de las fallas técnicas, DR tiene lo necesario como para ponernos tensos.

¿Monstruos? ¡JA!

A muchos de nosotros nos pasa que le tememos más a cosas reales que a lo desconocido, llámese tiburones (¿quedan todavía?), caer de grandes alturas, una tsunami (ola gigante tipo Impacto Profundo) o un buen terremoto de ésos que tiran abajo edificios como si fuese el Yenga. Disaster Report trata de eso último justamente. En el juego, nuestro otro yo es Keith Helm, un tipo que va camino a su nuevo laburo justo cuando la tierra empieza a sacudirse de lo lindo. Seguramente al chabón lo dan por muerto, porque nos despertamos y vemos que todo a nuestro alrededor –comenzamos arriba de un puente colgante onda San Francisco- está tan deshecho como abandonado. Desde el comienzo, y en la parte superior izquierda de la pantalla, contamos con dos barras, una de energía y otra de agua. Cuanto más nos movamos, más bajará esta última, así que debemos estar siempre muy atentos a encontrar algún lugar de donde tomar/juntar agua -save points-, aparte de cuidarnos de no pisar en suelos flojos, hacer equilibrio sobre fierros retorcidos, colgarnos de donde podamos, usar partes de los elementos que vamos juntando para armar otros, buscarnos mochilas amplias como para poder llevar encima más ítems en nuestro camino hacia la salvación, y lo más difícil de todo: saber si conviene salir corriendo, o controlar el julepe y buscar refugio cada vez que el mundo se pone patas para arriba. Pero no todo son sacudidas en DR, también hay acción y puzzles.

El efecto de los temblores –vibration function a full- impresiona de verdad, y las posibilidades de guardar la partida son muchas, y en lugares muy bien pensados. Lástima que DR tiene algunos problemas menores de clipping, y para que las cámaras no nos traicionen estamos obligados a usar cada dos por tres la vista en primera persona. Además, tironea bastante seguido, seguramente por no contar con un motor gráfico como se merece. Si bien podría estar mejor y ser más largo (siete horas de juego aprox.) Disaster Report le da una vuelta de tuerca a un género que todavía tiene muchos años de vida por delante.

POR: RODOLFO A. LABORDE



¡Ayyy, mamita querida...!



Podrían haber apuntado mejor los turros del helicóptero...



¡Agarrate nena, que empieza de nuevo el baile...!







BUENO

LO MEJOR: Es original, asusta y hace pensar
LO PEOR: Cámaras, se arrastra, sonido ambiente
REJUGABILIDAD: Sí
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Internet: No disponible. Rumble: ¡A full!

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%

100%

DARK CLOUD 2

PS2
8.8

LEVEL 5 / SCEA
GENERO: Rol / Aventura
SIMILAR A: Dark Cloud, Zelda



Allá por el 2001, Sony editó el primer Dark Cloud. Si bien este juego era bastante pasable, no era el juego de rol que los fanáticos de Sony tenían en mente, y se vendió más o menos bien por la sencilla razón de que no había otros juegos del género que le hicieran sombra en aquel momento. Las cosas han cambiado mucho desde entonces. La competencia es ahora mucho más fuerte. Sin embargo, Dark Cloud 2 es un título que sale muy bien parado en las comparaciones, llegando a superar a varios pesos pesados con su encanto y jugabilidad.
En el número anterior tocamos brevemente el tema de cómo Sony a veces no publicita como es debido los juegos que edita. Y es una verdadera pena, porque con esa política, se nos pueden llegar a pasar por alto joyas como ésta. Dark Cloud 2, al igual que el primer juego de la serie, es un juego de rol y aventuras. El primer título era comparable a Legend of Zelda. Parece que esta vez, Level 5 decidió llegar un poco más lejos. Dark Cloud 2 no sólo es similar a Zelda, sino que esta vez los gráficos usan la técnica de Cell Shading al igual que el Zelda: Wind Waker. Seguramente, esto no es casual, pero así y todo, Dark Cloud 2 tiene suficiente personalidad para destacarse. El juego tiene por protagonista a un chico llamado Max, un muchacho muy curioso que tiene una afinidad especial por las máquinas. Max siempre está reparando o inventando alguna máquina. Al comienzo del juego, Max visita el circo. Tratando de encontrar un mejor lugar para ver el espectáculo, Max descubre que el payaso dueño del circo es en realidad un psicópata extremadamente peligroso, que extorsiona al alcalde del pueblo. Lo que este payaso quiere es una extraña piedra con poderes ocultos. Lo malo, es que esa piedra es el atractivo central de un medallón que Max tiene en su poder. Y cuando el payaso lo descubre, Max queda en la mira del villano. Nuestro héroe decide escapar de su pueblo y llegar al mundo exterior, del cual hace mucho que no se reciben noticias. Las noticias no llegan puesto que el mundo exterior ha sido casi totalmente destruido.

El sistema de combate es sencillo y efectivo



Nuestras armas ganan poder a medida que las usamos

El efecto de Cell Shading complementa perfectamente el diseño de los personajes. Los programadores decidieron no abusar de este efecto, sino aplicarlo cuidadosamente a los personajes. El resultado final es excelente. Los personajes del juego parecen dibujados a mano, aunque sin aparecer extremadamente simples. El sistema de combate, similar al del primer juego de la serie, también parece "inspirado" en el del Zelda. Con un botón podemos marcar a un enemigo y girar a su alrededor para esquivar sus ataques. También podemos bloquear los golpes de nuestros adversarios, dejándolos indefensos ante nuestro contraataque. Si bien las peleas se van haciendo un tanto repetitivas a medida que avanzamos, hay monstruos suficientemente poderosos para partirnos la trucha con sólo un par de manos, de modo que hay que andar con cuidado. De todas formas, a medida que vayamos matando monstruos, nuestras armas subirán de nivel, y podremos combinarlas con otros objetos para obtener un arma más eficiente. El sistema Georama, que nos permitía construir ciudades enteras, también ha sido simplificado y mejorado.
El único punto flojo del juego son las mazmorras que se generan al azar cada vez que jugamos. Una vez que vemos una, ya las hemos visto todas. Sólo los fondos cambian, pero cansan bastante rápido. Otra contra es que las escenas son a veces bastante extensas. Si bien vale la pena verlas, causarán ciertas molestias a los jugadores más impacientes. De todas maneras, Dark Cloud 2 es un juego realmente excelente. No es un Zelda (aunque lo intenta), pero es un juego fenomenal por derecho propio. N

POR: SEBASTIAN RIVEROS

EXCELENTE

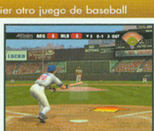
LO MEJOR: El diseño, la historia, los personajes
LO PEOR: Algunas escenas largas, las mazmorras se vuelven aburridas
REJUGABILIDAD: Poca
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%	100%

ALL STAR BASEBALL 2004

GC	XBOX	PS2
6.9	6.9	6.9

ACCLAIM
GENERO: Baseball
SIMILAR A: A cualquier otro juego de baseball



Es una verdadera lástima que el título de Acclaim no logre estar a la altura de sus competidores, gracias a un sistema de juego demasiado complejo, que quita toda diversión a los partidos. Aunque lo pongamos en el nivel más bajo de dificultad, vamos a tener problemas para derrotar a nuestro oponente. Batear es una tarea casi imposible, ya que la velocidad de reflejos requerida es inhumana. Por suerte podemos cambiar los esquemas de bateo, pero ninguno se logra adecuar a lo "normal". Lo más destacable del juego son sus extras, que abundan en videos con entrevistas a famosos jugadores, y hasta un mini juego de trivia. Todo en torno al baseball, obviamente.

POR: FAREH

BUENO

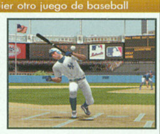
LO MEJOR: Los contenidos extra
LO PEOR: Dificultad excesiva
REJUGABILIDAD: Hasta donde aguante tu paciencia
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4 (multitap). Rumble. Dolby Digital y downloads (Xbox)

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

HIGH HEAT BASEBALL 2004

GC	XBOX	PS2
7.9	7.2	7.9

3DO
GENERO: Baseball
SIMILAR A: A cualquier otro juego de baseball



La versión 2004 del clásico juego de baseball ha vuelto, en buena forma, y listo para presentarle pelea al resto. ¿Qué tiene para hacerlo? Lo mismo que ha colocado a la serie donde se encuentra: una jugabilidad perfecta, simplificada a más no poder, donde podemos elegir el tiro a realizar con nuestro pitcher, y la forma de batear, mediante un menú muy sencillo. Por contrapartida, High Heat Baseball 2004 es el juego de baseball con los peores gráficos de este año, cosa bastante extraña, y que lo mantiene alejado del World Series Baseball 2K3 de Sega. Incluso la versión de Xbox tiene peores diseños que las de Playstation 2 y Gamecube.

POR: FAREH

MUY BUENO

LO MEJOR: La jugabilidad súper simplificada
LO PEOR: Los gráficos
REJUGABILIDAD: Toda
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Soporta HDTV. Contenido downloadable. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
Variable

MLB 2004

PS2
3.2

989 STUDIOS / SCEA
GENERO: Baseball
SIMILAR A: A cualquier otro juego de baseball



No tengo palabras para describir lo FEO que es MLB 2004. Me llamó la atención que Sony pusiera su nombre para crear semejante basura. La experiencia de jugar MLB 2004 es poco menos agradable que pegarse en el dedo con un martillo. Los partidos tienen menos emoción que las películas de los sábados a la tarde. Los jugadores se mueven como si estuvieran paseando por su casa, aunque hayamos conectado un Home Run, nunca veremos aunque sea un mínimo festejo de su parte. Y del sonido, mejor ni hablar, creo que me quedo con la música que escucha Diego, con eso les digo todo... Si quieren un buen consejo, manténgase lo más alejados posible de esta cosa, que intenta se un juego de baseball, pero que ni siquiera llega a ser un juego.

POR: FAREH

MUY MALO

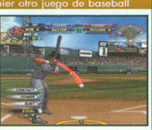
LO MEJOR: Las licencias oficiales
LO PEOR: Sonido, jugabilidad, gráficos
REJUGABILIDAD: Si te animás
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2, Control Digital, Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
Variable

MLB SLUGFEST 2004

GC	XBOX	PS2
8.6	8.6	8.6

MIDWAY
GENERO: Baseball
SIMILAR A: A cualquier otro juego de baseball



Le tocó el turno al más violento de los juegos de baseball. Como es de costumbre, Midway realiza anualmente, juegos basados en los deportes más populares de Estados Unidos, pero tirándolos más para el lado de la diversión y el arcade, que para el lado de la simulación. MLB Slugfest 2004, continúa con la misma fórmula, regalándonos un juego muy divertido, en el que podremos golpear descaradamente a nuestros adversarios, y realizar poderes especiales, y movimientos que más parecen sacados de una películade Jet Li, que de un juego de baseball. Si nunca han jugado baseball, probablemente este sea el mejor título para empezar. Y aunque lo hayan hecho, igualmente este es el más divertido a la hora de armar unos partidos con amigos.

POR: FAREH

EXCELENTE

LO MEJOR: Las trompadas. Los golpes especiales
LO PEOR: : Si buscan un simulador, se han equivocado de juego
REJUGABILIDAD: Infinita
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

MVP BASEBALL 2003

XBOX	PS2
8.5	8.5

EA SPORTS
GENERO: Baseball
SIMILAR A: A cualquier otro juego de baseball



Tras haber hecho desaparecer a la licencia Triple Play de la faz de la Tierra, EA Sports vuelve este año al ruedo con una nueva, de nombre MVP Baseball 2003, que incorpora varios elementos que lo diferencian del resto. En primer lugar, resulta llamativo la utilización de una barra de energía al pitchear y al pasar, muy parecida a lo que se ve en juegos de golf. También dispondremos a la hora de lanzar la bola, de un recuadro que nos marcará las zonas peligrosas, donde probablemente recibiremos un batazo si osamos lanzar la pelota allí.
Como es característico de EA Sports, las presentaciones y el manejo de cámaras es impecable, y agrega mucha emoción a los partidos, cosa que es más que suficiente para ubicarlo en el podio del 2003.

POR: FAREH

EXCELENTE

LO MEJOR: Las barras de energía. La ambientación
LO PEOR: Complicado de entender al principio
REJUGABILIDAD: Una cantidad
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Botones sensibles a la presión, Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

WORLD SERIES BASEBALL 2K3

XBOX	PS2
8.9	8.7

BLUE SHIFT / SEGA
GENERO: Baseball
SIMILAR A: A cualquier otro juego de baseball



El juego de baseball de Sega se transforma en el mejor de todos, gracias a unos modelos súper detallados, unos movimientos ultra realistas, un sonido de otro planeta, y una jugabilidad superior, junto con un dramatismo y emoción que no existe en el resto de los títulos. El juego cuenta con la tradicional marca de ESPN, en que abundan las opciones de configuración de juego. La versión de Playstation 2 recibe un puntaje menor, debido a que los gráficos no están tan definidos como en la Xbox, cosa lógica por cierto. Salvando esa diferencia, el juego es exactamente igual en ambas versiones.

POR: FAREH

EXCELENTE

LO MEJOR: Los gráficos. La jugabilidad
LO PEOR: Demasiadas opciones
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble. HDTV y sonido Dolby Digital (Xbox)

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

Todos los Repuestos (Venta Mayorista)
Todos los Accesorios

Nuestros Centros de Reparacion

SALA 1 Salguero 1954 PALERMO	S.O. ABASTO Bulnes 650 ABASTO	BLOCKOUT 25 de Mayo 408 MORON	NUKESON'S Rivadavia 18252 Loc14 - MORON	AVALON Jauretche 1029 L40- HURLINGHAM
THE WIZARD Av.Acoyte 484 CABALLITO	JETSON DEVOTO F.de Enciso 3960 Loc10 - DEVOTO	KNOW HOW 9 de Julio 1452 LANUS	PLAY CITY Av. de Mayo 473 RAMOS MEJIA	PATAGONIA INFO. San Martin 550 CALETA OLIVIA- SC.
JETSON GAMES French 3091 BARRIO NORTE	SIFE GAMES Rio de Janeiro 719 P. CENTENARIO	CUCA GAMES Santos Vega 6158 VILLA BOSCH	MORTAL GAMES Belgrano 3458 L64- SAN MARTIN	HOBBY GAMES Junin 489 SAN LUIS

Señor comerciante: si desea adherir su comercio a nuestro listado de Resellers Oficiales llamenos o escribanos a: vtamayor@serviceone.com.ar

SERVICE ONE *Express!!!* NEW

+ Retiro a domicilio
+ Reparación en nuestro laboratorio
+ Entrega a domicilio en el mismo día
100% real y efectivo. - Consultanos!!

NO TE DEJES ENGAÑAR!!



SI ESTA FAJA NO ESTA PEGADA EN TU EQUIPO, LA REPARACION NO CUENTA CON LA GARANTIA TOTAL DE SERVICE ONE.

ATENCION ESPECIAL A COMERCIOS Y MAYORIST

NEXT LEVEL




MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE


NEXT LEVEL


NEXT LEVEL









¿Tu consola no funciona?

¿Ya te dijeron que NO tiene reparación?



¿Que estas esperando?

¡Traela y dejala 0 Km!



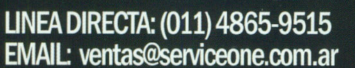
¡Con GARANTIA total SERVICE ONE!



Cualquiera sea la falla! Todas las consolas!

Todas las marcas y modelos!









RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

PS2	GC	XBOX
8.0	8.2	8.2

UBI SOFT
GENERO: Acción/Plataformas 3D
SIMILAR A: La lista Rayman

Pasaron algo más de tres años y medio desde que Rayman 2: The Great Escape se convirtiera en el estándar de los juegos de plataformas 3D. Desde entonces, los fanáticos del simpático bichito amarillo made in France, esperaron pacientemente a que su continuación, Rayman 3, viera la luz, para transformarse en el nuevo rey dentro del género. Bueno, la espera terminó por fin, y si bien tenemos ante nosotros un excelente título, muy orientado a la acción/puzzles, tenemos que destacar que no logra moverle el piso a su antecesor. Lo que sí logra esta tercera entrega, es pulir la exitosa fórmula, un logro ya de por sí más que contundente.

Un casting único en su tipo

Admiral Razorbeard y sus robots pasaron a la historia, pero son varios los que vuelven a acompañar a Rayman en esta nueva gran aventura: Murfy, el insecto de la enorme sonrisa, ayuda a nuestro héroe de miembros invisibles en los tutorials. El amigo acuático de Rayman, Globox, también hace su regreso triunfal y, lo que es más, cumple en esta tercera parte un papel mucho más importante. Sucede que Andy, el líder de los lums oscuros (unos bichos negros y peludos más molestos que moscas de letrina, y mucho más malos), va a parar al estómago de nuestro amigo azul. Es ahí cuando las bondadosas criaturas mágicas conocidas como teensies nos recomiendan ir a ver a un doctor para calmar el dolor de barriga de Globox, pero eso no está en los planes de Andy y su ejército de lums, que nos hacen la vida imposible a cada paso. Por supuesto que todo esto es sólo el principio de algo mucho más grande, que nos mantendrá pegados al sillón por quince horas al menos, y algo más si contamos los múltiples extras que se van habilitando a medida que avanzamos en el juego.

En lo que a Rayman concierne, todos saben que siempre fue un héroe muy versátil que puede escalar, saltar, pegar, y un sinfín de cosas más. Si tuviese que definir toda la serie de juegos de Rayman con una sola palabra, supongo que sería "variedad", y Rayman 3 sigue sin duda alguna este concepto al pie de la letra. En Hoodlum Havoc, nuestro amigo consigue habilidades especiales cuando vence a ciertos hoodlums (lums encapuchados, o sea) y rescata a ciertos teensies. Estas habilidades especiales y su tiempo de uso dependen directamente del tipo de latas que consigamos, pudiendo éstas ser rojas (puños metálicos), naranjas (misil guiado de corto alcance), azules (tenazas con cadenas en lugar de manos), amarillas (sombrero helicóptero) o verdes (golpe remolino). Aparte de esto tenemos, claro, puñetazos rectos, cargados, e incluso con curva, muy útiles estos últimos para deshacernos de enemigos ocultos detrás de obstáculos, y para resolver algunos acertijos. Los niveles donde transcurre toda la acción también son memorables, en especial el castillo de cristal etéreo y la casa de los espejos, donde las plataformas solo se ven por los reflejos. Situaciones originales las hay a montones, como la de hacer de piloto y artillero al mismo tiempo en una nave espacial minúscula, manejar un zapato gigante, defender un barco pirata de los atacantes, y las clásicas y siempre


Una vuelta rapidita en zapatilla


bienvenidas peleas contra los bosses de turno.

Minigames para todos los gustos

A medida que vamos juntando puntos en el juego se van habilitando varios minigames, como un simple jueguito de tenis, o un increíble FPS. Pero aparte de estos premios, cada consola tiene lo suyo. La Gamecube, por ejemplo, hace uso del Gameboy Advance como periférico –cable link de por medio, claro- para otro minigame


¡Hasta los malos están buenos!

exclusivo que pone a prueba nuestra inteligencia. Por razones obvias esto no existe en la PS2, que en su lugar cuenta con un minigame de plataformas con scroll horizontal que combina fondos 2D con personajes 3D y que también se defiende muy bien.

Visualmente los gráficos de la PS2 son un poco más toscos que los de las otras dos consolas, denotando texturas menos definidas, colores más apagados y algún arrastre muy cada tanto. Pero a no ser por esto, en líneas generales las tres versiones son muy recomendables para todos aquellos que estén buscando un gran juego de plataformas. Rayman 3 vuelve a cumplir y con creces. ¡Una joyita!

POR RODOLFO A. LABORDE

EXCELENTE

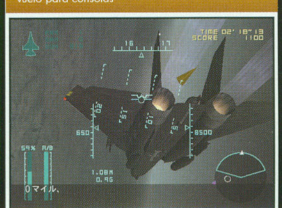
LO MEJOR: Es re-grosso, se lo mire por donde se lo mire.
LO PEOR: Que es algo corto para este tipo de juegos
REJUGABILIDAD: Sí
ESPECIFICACIONES: Jugadores 1. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%	100%

AERO ELITE: COMBAT ACADEMY

PS2 **6.0**

SEGA-AM2 / SEGA
GENERO: Simulador
SIMILAR A: Cualquier otro simulador de vuelo para consolas



Aero Elite: Combat Academy es la última entrega de la serie de simuladores de combate aéreo de Sega, que se remonta a las épocas felices de la Dreamcast. Esta nueva entrega sigue la tradición de la serie, y presenta una jugabilidad y un modelo de combate por demás adecuados, y una amplia variedad de modos de juego entre los cuales elegir: Arcade, Aero Meet 2002, Training, Free Flight y Vs. Battle.
A pesar de poseer un modo "Arcade", Aero Elite se focaliza mucho más en la simulación, y sin duda tiene mucho material para ofrecer al jugador dedicado, con nada menos que 60 modelos de aviones diferentes para pilotear, y material que podremos ir destrabando a medida que cumplimos los objetivos de los distintos modos de juego, de los cuales los principales son el modo Training, que misión a misión nos enseña a dominar las técnicas de combate aéreo y los controles de los principales aparatos, y el modo Arcade, que en realidad, tiene muchísimo más de simulación que de arcade. El problema con el juego, es que falla en algo fundamental: no es divertido. El modo Training, con sus objetivos variados, es lo único que logra enganchar por un cierto tiempo, pero el modo Arcade y -lamentablemente- el Vs. Battle (multiplayer) no son la gran cosa. Técnicamente, el juego adolece de los defectos clásicos de los simuladores de vuelo para consolas: gráficos muy difusos, texturas demasiado "blureadas", y en general, un bajo nivel de detalle, sobre todo en los escenarios, aunque los modelos de los aviones, en especial los clásicos F-14, F-15 y F-16 están bastante bien realizados. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

BUENO

LO MEJOR: La variedad de modos de juego, modelos de aviones y escenarios
LO PEOR: Es aburrido, y los gráficos son del montón
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

GALERIANS ASH

PS2 **7.2**

ENTERBRAIN / SAMMY STUDIOS
GENERO: Aventura
SIMILAR A: Galerians



Galerians Ash es un juego con una temática bastante retorcida. Se trata de la continuación de Galerians, un juego que saliera para PSone en el año 2000. La historia trata acerca de un futuro muy a lo Matrix, pero que incluye unos muchachitos con poderes supernaturales, llamados Galerians, criados por la supercomputadora llamada Dorothy, quien domina al mundo, a pesar de haber sido creada para servir a la humanidad. Ella se reveló cuando logró crear vida (los Galerians) como si fuera un dios, y decidió que los humanos eran inútiles.
Claro que los Galerians no son perfectos, y necesitan de un montón de pastillas (drogones totales) para mantener sus poderes. Pero todo tiene un precio, y si no tenemos cuidado, sufriremos una sobredosis, que a veces puede resultar útil, ya que es como una especie de berserk en el que somos invencibles, pero perderemos energía mientras estemos en ese estado, asi que es recomendable doparse de más con cuidado.
Rion es un paciente en estado de coma, que ha destruido a Dorothy en su mundo virtual, al cual él también estaba conectado. Ahora, después de destruir a Dorothy, su misión es destruir a todos los Galerians restantes. Esta es una versión resumida de lo que sería la historia, ya que esta es mucha mas retorcida. Eso si, les aviso, es un buen juego, pero su dificultad es muy elevada. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

MUY BUENO

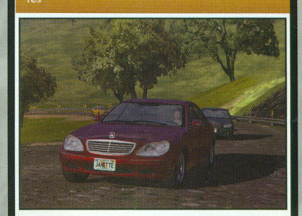
LO MEJOR: La historia, el concepto
LO PEOR: El control medio complicado, la dificultad
REJUGABILIDAD: No
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

MERCEDES BENZ WORLD RACING

XBOX **5.9**

SYNETIC / TDK MEDIACTIVE
GENERO: Carreras
SIMILAR A: Otros juegos de carreras mediocres



Para variar, me calcé el casco, y salí a dar unas vueltas en un buen Mercedes. El título me esperanzó bastante, ya que un juego que lleve como licencia los modelos de una de las compañías automotrices más prestigiosas del mundo, no es moco de pavo.
El problema surge cuando prendemos la Xbox... por más drástico que parezca, el título no llega a convencer nunca. Las carreras carecen de adrenalina, y por más que el juego nos deja setear la conducción de nuestro vehículo, para acondicionarla hacia el lado de los simuladores o del arcade, nunca lograremos sentir la tensión que transmiten otros títulos del género. Como repertorio, a la hora de escoger los vehículos, tendremos a toda las líneas de la empresa alemana: desde los limitados Clase A, hasta bólidos como el CLK, o prototipos que nunca vieron la luz. Todos estos coches se irán destrabando a medida que vayamos avanzando en el juego. De cualquier manera, por más que World Racing posee más de 100 vehículos, en definitiva, éstos no son más que diferentes modelos de un mismo coche, por lo que al final de cuentas, serán poco más de 20 los modelos a elegir.
Ni siquiera el apartado gráfico es tan espectacular como debería, y aunque corramos a la luz del día, tendremos que poner el brillo de nuestro televisor al máximo, para no perdernos entre las sombras, y terminar abandonando el juego por no saber dónde está uno parado... una lástima. N

POR: FAREH

REGULAR

LO MEJOR: La licencia Mercedes Benz
LO PEOR: Pocos coches. Carreras insulsas
REJUGABILIDAD: Muchísima
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4, Pistas de audio personalizables, HDTV (High Definition TV), Soporte para volante

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

PHANTASY STAR ONLINE:
EPISODE I & II

GC	XBOX
7.9	8.4

SONIC TEAM / SEGA

GENERO: Rol online
SIMILAR A: Phantasy Star Online (doh!)

Corría el año 2000. Mientras los ejecutivos de Sony se llenaban la boca hablando de las increíbles capacidades online de su futuro sistema, Sega ya tenía gente enganchándose a Internet con la primera versión de Phantasy Star Online. Sonic Team logró crear un juego sencillo y muy adictivo. Si bien el juego carecía de ciertos elementos en su modalidad single placer, el multiplayer compensaba esto con partidas online en grupos de cuatro, y un sistema que permitía comunicarnos con cualquier jugador sin importar su idioma. El mercado no ha sido bueno con Sega, quienes aún no se han recuperado totalmente del monumental fracaso de la Dreamcast. Sin embargo, esta nueva edición de PSO trae todo lo bueno del juego original a las consolas de nueva generación, y soluciona varios de los problemas de su predecesor.

El juego es un port de la versión lanzada en Dreamcast como PSO V2. La aventura comienza cuando nuestra nave, el Pioneer 2, busca hacer contacto con el Pioneer 1, que descendió y formó una colonia en el planeta Ragol. Al momento de hacer contacto, el Pioneer 1 desaparece. Nuestro trabajo consistirá en resolver el misterio de su desaparición. Disponemos de tres clases de personajes para elegir. Los Hunters son expertos en combate cuerpo a cuerpo. Los Rangers se lucen con armas de largo alcance, mientras que los Force utilizan magia, la cual pueden encontrar en forma de discos. Una de las ventajas de la nueva versión, es que, además del episodio original, también se incluye una aventura totalmente nueva, sin duda una buena noticia para quienes ya jugaron el original. También hay un nuevo personaje para cada clase, lo cual expande nuestras posibilidades para crear un avatar único. La nueva versión también incluye otra interesante novedad. Además del modo Single Player, ahora hasta 4 jugadores pueden jugar en la misma consola, sin conectarse a la red. Si bien la velocidad del juego disminuye, al menos dos jugadores pueden compartir la diversión sin poner un peso de conexión a Internet. También podemos experimentar más con nuestros personajes, dado que ahora se nos permite guardar más de uno en la misma memory card.



El desayuno está servido...

No todas son rosas, lamentablemente. PSO tiene ciertos puntos negativos. El primero y, para nosotros el más importante, es que para jugar online hay que pagar unos U$S 8,95 por mes. Si bien la cifra no es exorbitante, no todo el mundo tiene una tarjeta de crédito internacional y no todos aceptan este modelo de pago mensual por un juego que ya compraron. Ni siquiera los inscriptos a XBOX Live se salvan de pagar (a pesar de que la gente de Bill aseguró que no habría tarifas extra).





El juego aún tiene gráficos similares a los de DC

Otro problema es que todavía no hay teclados disponibles, lo cual dificulta la comunicación con otros jugadores. Los que tengan una XBOX podrán sortear elegantemente este escollo, dado que la versión para la caja X soporta comunicación por voz, lo cual es mucho más inmediato y natural que usar el teclado, sobre todo cuando algún monstruo se nos viene encima. Pero esto no es posible en la Gamecube, lo cual hace que la comunicación con otros jugadores sea más incómoda. Phantasy Star Online no es un juego para cualquiera, fundamentalmente por el dinero que debemos desembolsar para disfrutarlo, ya que hace falta un adaptador de red y una tarjeta de crédito internacional para poder jugarlo online. Sin embargo, aquellos afortunados que cuenten con los elementos necesarios para poder jugarlo online, seguramente lo disfrutarán durante meses. N

POR: SEBASTIAN RIVEROS

EXCELENTE

LO MEJOR: Jugar online, el episodio nuevo, comunicación por voz en la Xbox
LO PEOR: Hay que pagar para jugar. Termina siendo un juego caro. No hay teclado para GC
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: 1 a 4 jugadores, Memory Card. Soporta Módem o BBA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60% 80%	100%

THE KING OF ROUTE 66

PS2 **4.8**

SEGA-AM2 / SEGA
GENERO: Camioneros violentos
SIMILAR A: Big Mutha Truckers



Sega, con su mítica división AM2, continúa haciendo juegos basados en los arcades. The King of Route 66 (TKR66) es un juego de camiones más, en el que tendremos que luchar contra una temible organización camionera de nombre Tornado, que se han adueñado de la tradicional ruta 66 en los Estados Unidos. Una vez que empezamos el juego, podremos elegir jugar la historia en su lado masculino (The King of Route 66), o femenino (The Queen of Route 66). Una vez seleccionado el perfil, podremos elegir entre varios camioneros/as existentes. De ahí en más, sólo tendremos que empezar a cumplir las misiones que nos irán dando los diferentes personajes a lo largo del juego. Y es ahí donde TKR66 flaquea, ya que todas las misiones son igualmente monótonas: deberemos dirigirnos de un lugar a otro, teniendo que llegar antes que el oponente de turno, o coleccionar una serie de items durante el trayecto. Las únicas variantes, estarán dadas por la posibilidad de elegir el cargamento a transportar, aunque de cualquier manera, nunca podremos elegir entre más de tres opciones. Para colmo de males, los oponentes son realmente duros, y sus camiones siempre circulan más rápido que el nuestro, aunque los hayamos chocado y hayan quedado mirando en dirección contraria ¡¿?!
El juego cuenta además con un modo Challenge, que nos deja jugar varios mini-games de lo más extraños, lo que en definitiva termina siendo tanto o más divertido que la campaña principal.
Si te gustan los juegos de camiones, entonces puede ser que logres entretenerte con TKR66, pero por más fana que seas, no creo que esa emoción dure más de unos cuantos minutos.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

REGULAR

LO MEJOR: Una música agradable
LO PEOR: Frustrantemente monótono
REJUGABILIDAD: Muy poca
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Control Digital y Análogo, Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

Variable, pero igualmente difícil

KUNG FU CHAOS

XBOX **8.6**

JUST ADD MONSTERS / MICROSOFT
GENERO: Luchas
SIMILAR A: Power Stone



Hace rato que no tenía la oportunidad de disfrutar de un buen party game, como lo hice con Kung Fu Chaos (KFCH). Este juego resulta extremadamente gratificante de jugar con hasta tres amigos, ya que los niveles desbordan originalidad, ofreciendo diferentes modalidades en muchos de ellos. El único problema, es que si deseamos jugar a todos estos niveles en modo multiplayer, tendremos que jugar el modo single player para destrabarlos, aunque no hay por qué desilusionarse, ya que jugar a KFCH, es algo que constituye más una satisfacción que un disgusto.
El juego se compone de muchísimos niveles, que son ni más ni menos que tomas realizadas para diferentes películas. Al comienzo de cada nivel, recibiremos indicaciones del director, sobre cómo encarar el escenario, aunque la mayoría de ellos se evaluará en base a una barra en la parte inferior de la pantalla, que se llenará a medida que vayamos eliminando enemigos.
En cuanto al combate, el juego emplea un control muy sencillo, con la posibilidad de combinar botones para realizar combos, y poderes súper especiales. Hay que tener en cuenta que los niveles de combate tienen scroll constante, por lo que no podremos detenernos a contemplar el paisaje. Los niveles que no son de combate, alternan juegos que son por lo general más de reflejos que de trompadas, y resultan sumamente adictivos, sobre todo si los jugamos, como dijimos antes, en multiplayer, ya que KFCH es sin lugar a dudas, el mejor party game que hemos encontrado para Xbox.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

EXCELENTE

LO MEJOR: La diversión constante
LO PEOR: No tener tres amigos con los cuales jugar
REJUGABILIDAD: Muchísima
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4, Banda Sonora customizable, Sonido Dolby Digital, Rumble

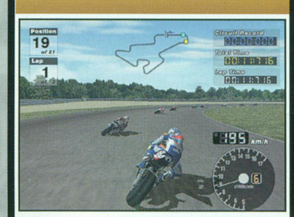
Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

MOTOGP 3

PS2 **7.5**

NAMCO
GENERO: Carreras de Motos
SIMILAR A: MotoGP 1 y 2



Uno de los pocos juegos de carreras de motos superbike, que ha trascendido, hasta el punto de llegar a una tercera versión, es la serie MotoGP. Esta tercera entrega continúa con la misma línea que ha caracterizado a las anteriores, pero posee algunas carencias con respecto a estas últimas. Es de extrañar que los programadores hayan obviado algunas funciones presentes en las versiones anteriores, como la posibilidad que teníamos de frenar con la rueda delantera o trasera indistintamente, o inclinar el cuerpo hacia atrás o hacia delante, o darle un toque al acelerador presionando dos veces el mismo. Algunas de estas funciones si están presentes, pero pasan casi desapercibidas en el transcurso de las carreras, cosa que no sucedía anteriormente. Más alla de esto, el juego continúa siendo grandioso, otorgándonos la posibilidad de disputar el campeonato oficial de la categoría, con todas las escuderías y pilotos oficiales. Además, la gran cantidad de opciones que posee esta entrega, como el resto de la serie, hace que sea muy sencillo configurarlo para modo arcade o simulación, dependiendo de nuestra habilidad de conducción. Técnicamente, MotoGP 3 es impecable, con unos gráficos que sobrepasan ampliamente a las anteriores entregas, y un sonido individualizado para cada moto en particular. Esto lo juntamos con una jugabilidad casi perfecta, que hace que podamos llevar la moto con una soltura que pocos juegos pueden lograr, para así tener al mejor simulador de motos que existe, como hace rato nos tiene acostumbrado esta serie...

POR: ANTONIO "SIAMBRETTA" SCHMIDEL

MUY BUENO

LO MEJOR: Las ligas oficiales, la jugabilidad
LO PEOR: No incorpora muchos elementos de anteriores entregas
REJUGABILIDAD: A rolete
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4 con multitap, Control Análogo, Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

VARIABLE

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

PS2

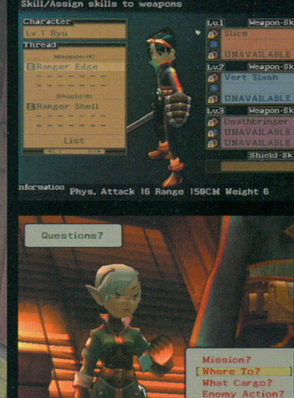
7.8

CAPCOM

GENERO: Rol consolero con toques novedosos
SIMILAR A: Los otros Breath of Fire



¡Tomá, jamón!



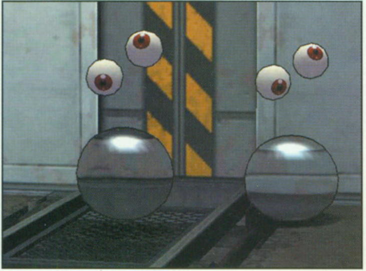
Gráficamente, el juego luce muy bien

Con una ambientación muy diferente a la de los anteriores Breath of Fire (BoF), Capcom vuelve a demostrarnos que no sólo sabe hacer excelentes juegos de pelea 2D. En esta oportunidad -la quinta-, la historia transcurre bajo tierra, en un mundo futurista no apto para claustrofóbicos, en el que la gente se ve obligada a vivir en instalaciones subterráneas conectadas por oscuros túneles, apenas iluminados con luz artificial a causa de un desastre ocurrido en la superficie del planeta mil años atrás. Ya casi nadie recuerda qué es el cielo. Como verán, nada que ver con las historias épicas de héroes, castillos y dragones –bueno... los dragones siguen vigentes- a las que Breath of Fire (y decenas de RPGs más) nos vienen acostumbrando desde larga data. En este mundo de sombras, nos toca ser un pibe que ya nació con el estigma de ser un ranger sin futuro, por el simple hecho de habernos tocado un número de serie típico de las clases bajas. Nuestro amigo, Bosch, sí parece tener un mejor puesto casi asegurado y promete ayudarnos una vez que lo consiga... a cambio de un favor MUY grande. Pero nuestra pobre vida toma un giro de 180 grados cuando recibimos los poderes de lo que parecen ser los restos de un enorme dragón. Somos los elegidos ¿Regalo de los dioses o maldición eterna?



Original por sobre todas las cosas

Distinto, diríamos nosotros, con muchos puntos a favor y unos pocos que resultaron odiosos, por no decir algo peor. Entre lo bueno se destaca, por ejemplo, el sistema de combate. A medida que avanzamos por los túneles cavernosos, podemos ver qué tipo de monstruos -genics- rondan por la zona, pudiendo a veces pasarlos de largo, espantarlos, debilitarlos a base de bombas, dinamita y demás trampas, atraerlos hacia alguna carnada, e incluso atacarlos, si eso es lo que queremos, todo gracias a un sistema denominado PETS o "Positive Encounter and Tactics Sys-



¡Ojo con éstos!

tem". Una vez que atacamos a los genics de turno, o que ellos entran en contacto con nosotros, ahí recién comienza el combate. En pocas palabras, no hay random battles en Breath of Fire: Dragon Quarter (¡Bendito seas, Capcom!). Las peleas son parte por turnos y parte en tiempo real, atacando primero aquel que entró en contacto con el otro -o sea, empezamos a pegar nosotros si logramos alcanzar al bicho, o el bicho si logra tocarnos primero-. Algo a tener muy en cuenta cuando nos llega el momento de repartir bifes, es la cantidad de AP -action points- de los cuales disponemos. De los AP, depende el tipo de ataque que podemos efectuar, y la distancia a recorrer. Y si se termina nuestro turno, y quedaron de estos puntos por usar, éstos se sumarán al ataque siguiente, pudiendo así aprovecharlos todos para alguna skill (habilidades que se usan para combatir) de las más grosas. Cabe destacar que la utilización de Trauma Kits y demás ítems del tipo curativo no consumen action points, así que de ser necesario, podemos recuperarnos por completo para luego comenzar a atacar como si nunca nos hubiesen tocado un pelo. En el momento justo de pasar a cuchillo a nuestros enemigos, BoF es bastante similar al genial Vagrant Story de Square, es decir, si presionamos el botón adecuado en el momento justo de dar en el blanco, podremos hacer que lo que en un principio era un simple golpe de espada, se transforme en una serie de combos devastadores. Los combates se ven desde una perspectiva diferente a la del juego en modo normal, una vista superior isométrica, pudiendo controlar en todo momento las cámaras a nuestro antojo con el stick análogo derecho. Otro dato de interés es el hecho de no poder pasar –ni nosotros ni los genics- por sobre los caído,s o por donde ya está otro bicho, así que podemos jugar un poco con eso, y hacernos los estrategas en ciertas situaciones, en especial cuando no queremos que ataquen a alguno de los nuestros que está ahí nomás de palmar.

Párrafo aparte merece el sistema de saves, que es por demás complicado, y hasta difícil de entender, a tal punto que en un par de ocasiones nos hizo perder horas de juego valiosísimas por no poder guardar la partida. BoF es un juego difícil, incluso para los más veteranos en el género. Si a eso le agregamos que sólo se puede acceder a los saves por medio de unas máquinas a años luz de distancia unas de otras, y que para grabar en ellas necesitamos de un save token (caros, y que no abundan en el juego, precisamente) el resultado final es mucha bronca, y hasta frustración, ya desde los primeros niveles. Por suerte, tenemos la posibilidad de escapar a la lucha cuando vemos que la cosa se pone negra, al costo de tan sólo unas pocas monedas. Esto, si bien no soluciona por completo el problema, puede llegar a sacarnos las papas del fuego, y salvarnos toda una tarde de juego.

Un RPG para darle y darle y...

El cada vez más común (pero no por eso menos agradable visualmente) cel-shading está a la orden del día, con personajes súper coloridos, y delimitados por bordes negros como si de dibujos animados se tratase. El motor gráfico denota estar a sus anchas, algo que se hace evidente en la increíble suavidad conque todo se mueve en pantalla. La música también merece un aplauso, no así el sonido ambiental y los efectos, que se vuelven densos al poco tiempo, por la falta de variantes.

Breath of Fire: Dragon Quarter lleva aproximadamente 20 horas hasta completarlo, tiene minigames (una colonia de hormigas), personajes memorables, y una gran rejugabilidad, con nuevos monstruos, nuevos ítems, e incluso nuevas escenas y pedazos de historia, nunca vistas en la primer partida. En líneas generales, un gran juego que pierde puntos debido al sistema de saves, pero que de todos modos sigue siendo un RPG grosso para la PS2.

POR: RODOLFO A. LABORDE

MUY BUENO

LO MEJOR: Sistema de lucha, cámaras, la trama
LO PEOR: Los saves son de terror
REJUGABILIDAD: Absolutamente
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Internet: No disponible. Rumble: Sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

COLIN MC RAE 3

XBOX
9.3

CODEMASTERS
GENERO: Carreras de Rally
SIMILAR A: Rallisport Challenge

Finalmente, y luego de mucho esperar, podemos disfrutar de la tercera entrega del mejor juego de rally de la historia. Pocos juegos de carrera, y especialmente de carreras de rally, han cosechado tantos adeptos como lo hizo y lo sigue haciendo la serie Colin Mc Rae. Codemasters lo sabe, y es por eso que nos prometió un juego nos compensara el tiempo que tuvimos que esperar, y, por sobre todas las cosas, que estuviera a la altura de los anteriores títulos de la serie.

Dale arranque Carlos, por Dios!!

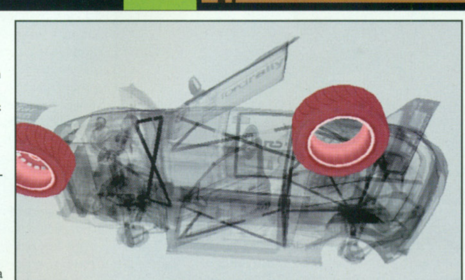
Tras ingresar al menú del juego, podemos apreciar el enorme trabajo de los programadores en cuanto al diseño de los mismos, cosa que ya habíamos visto en las anteriores versiones. Las opciones del juego son las clásicas de la serie, pudiendo disputar carreras fuera de campeonato, contra-reloj, o pantalla dividida contra hasta tres amigos (o enemigos). Claro que como aspecto principal, tenemos el modo campeonato, en el que tendremos que embarcarnos en la difícil tarea de correr en los lugares más hostiles del planeta, intentando ganar esas milésimas de segundo que logren ubicarnos en la cima del podio. Resulta muy extraño que, tratándose de un juego que busca simular la categoría a la perfección, los programadores hayan obviado por completo el rally de Argentina dentro del calendario, mientras que el resto de las competiciones son las oficiales. También es muy molesto ver que, por más que el juego ´posee las licencias oficiales de todos los vehículos de la categoría, han optado por prescindir de los nombres de los pilotos oficiales, cosa que le quita mucho realismo a la competición. Mas allá de estos pequeños detalles, el juego es tan, o más espectacular que la segunda parte. La jugabilidad, una vez que tomamos el control, es sencillamente impecable. Aprender a llevar el auto con soltura por los distintos circuitos es algo que puede tomarnos un par de pistas, pero de cualquier manera, se nota que los vehículos reaccionan instantáneamente a nuestro control. No sólo eso: cada sección de pista es totalmente diferente a la anterior, y conducir en cada una de ellas es un desafío que requiere destreza, porque la conducción se hace notar hasta en los detalles más ínfimos, como por ejemplo que una rueda quede en el aire, o que cuando vayamos por el asfalto, la rueda delantera izquierda muerda la banquina, al entrarle muy cerrado a una curva.

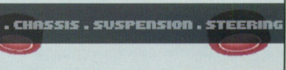
Otro aspecto a destacar, es el modelo de daños que se ha empleado para los coches. Cada auto se rompe de todas las maneras posibles de acuerdo al impacto, al objeto impactado, o al lugar donde lo impactamos. El coche se desprenderá de todas y cada una de sus partes, e incluso, si por desgracia llegamos a volcar, el techo se deformará de acuerdo al golpe recibido.

Técnicamente, Colin Mc Rae 3 no tiene fallas, logrando combinar un sonido soberbio, en el que cada efecto ha sido grabado en cámaras especialmente diseñadas para ese fin, con gráficos de otro planeta, que muestran a full todo el potencial que tiene la Xbox, con detalles como los chispazos producidos al raspar el coche contra una pared, o los guard-rails que se deforman al chocarlos, o las luces de stop, los discos de freno al rojo vivo, o el polvo y barro que se va acumulando en el vehículo.

En definitiva, Colin Mc Rae 3 es un juego que no tiene desperdicio. Continúa con la misma línea de sus predecesores, y al fin y al cabo, esta tercera entrega tan sólo sirve para volver a confirmarnos cuál es el mejor juego de rally que existe... N

POR: FAREH





El diseño de los menúes es excelente



Los detalles muestran todo el potencial gráfico de la Xbox



Un Lancer EVO VII escupiendo fuego...





CLASICO

LO MEJOR: La simulación. La conducción
LO PEOR: No tiene los nombres de los pilotos oficiales. Falta el Rally de Argentina
REJUGABILIDAD: Puff...
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4. Rumble. Soporte para volante

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

Variable



MIREN AHÍ !! en Mendoza hay solo un LUGAR para los VIDEOJUEGOS
SI !!! Y ES VIDEOMUNDO MI PLANETA PREFERIDO
...me concentraré en todos mis poderes y trucos, y se los transmitiré a todos desde VIDEOMUNDO
ESCUCHEN BIEN!!!, es necesario que cada uno de nosotros esté en una dirección
yo lo haré en JUMBO PORTAL DE LOS ANDES
yo lo haré en CATAMARCA 24 ciudad MENDOZA
SOY EL ÚNICO TÉCNICO ESPECIALISTA EN REPARAR TODOS LOS VIDEOJUEGOS
perfecto yo estaré en MENDOZA PLAZA SHOPPING
NO ME VENCERÁS tengo el escudo mágico con poderes de PROMOS imbatibles
urgente me comunicaré con videomundo@arnet.com.ar y nada será imposible
ME DEJARÉ LLEVAR POR EL MUNDO DE LOS VIDEOGAME
CHICOS DE TODO EL PAÍS Y DE CHILE, ya estamos enviando nuestros productos a todas partes NO DEJES DE COMUNICARTE con nosotros a través de e-mail. LOS ESPERAMOS!!!
VIDEOMUNDO®
ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS
Catamarca 24 cdad.
Mendoza Palza Shopping
Jumbo Portal de Los Andes
MENDOZA -ARGENTINA
PlayStation
PC GAMES
NINTENDO
SEGA
Sega Dreamcast
XBOX
GAME BOY ADVANCE

CAPCOM VS SNK 2 EO

XBOX
7.5

CAPCOM
GENERO: Lucha
SIMILAR A: Capcom Vs SNK

Tras su paso por Dreamcast, Playstation 2 y Gamecube (donde recibió el cambio de nombre a "EO" por la adaptación al control de esa consola), Capcom Vs SNK 2 EO (CVSEO) llega a la Xbox, con un condimento muy interesante: la capacidad de jugar online contra otros jugadores.

Por algo es el primero...

Para todos los fanáticos del género de lucha 2D, Capcom Vs SNK significó el nirvana de los juegos de lucha ¿En dónde más podríamos ver a Chun Li luchando contra Mai? Y aprovechando el servicio Xbox Live!, los programadores le agregaron la opción de juego online, elevando aún más la calidad del juego.
Pero (siempre hay un pero), no es por nada que éste es el primer juego de lucha 2D de la consola. La razón es simple: ningún programador fue capaz de adaptar en forma precisa y natural los movimientos de los juegos de este género al pad de Xbox. Simplemente, basta jugar un par de partidas para que el brazo nos quede inutilizado. Gracias a esa cosa deforme que se encuentra bajo el stick izquierdo, la cual oficia de pad digital, el juego se torna simplemente injugable (podemos tratar de jugar con el analógico también, con el mismo resultado).
En serio, muchachos, no sé qué pensaba la gente de Microsoft cuando concibieron ese pad... Para tratar de solucionar esto de alguna manera, los programadores del juego incluyeron un modo llamado EO, el cual nos hace jugar de una manera retrógrada, antinatural, y tan torpe y tosca, que simplemente es más divertido juntar el dinero que nos cuesta el juego, e irnos a jugar a los fichines. El modo EO nos presenta los controles de la siguiente manera: con el análogo izquierdo nos movemos (el pad digital simplemente no responde en este modo), las piñas y las patadas quedan reducidas a los botones L y R, total, para qué necesitamos más. Y, lo más importante, el análogo derecho lo utilizamos para hacer todos los golpes especiales, realizando los movimientos pertinentes ¡Un asquito!
Imagínense que uno desarrolla toda su habilidad en los juegos de lucha a través de los años, esperando ansiosamente un juego online que valga la pena, para poder retar a los videojugadores de todo el mundo. Y cuando llega el tan esperado momento, el tipo que está del otro lado, utiliza una configuración de controles que le permite hacer cualquier movimiento moviendo sólo una palanquita. ¡¿Dónde quedó el arte!?
Otra cosa molesta, es el hecho de querer adaptarlo del arcade de una manera tan fiel, que cuando vamos a elegir el modo de juego (en total son seis), nos da poquísimo tiempo. Esto hace que a veces elijamos sin querer el modo de control EO, lo que puede convertirse en nuestra peor pesadilla.
Por otra parte, el juego es exactamente igual a la versión de Gamecube, y a su vez, ambas son, a excepción del EO, iguales a las versiones de PS2 y la antigua versión de Dreamcast. En resumidas cuentas, es una vil copia (incluso en el principio nos encajan un cartelito que dice 2001). Si no contamos con el acceso online de Xbox Live!, es preferible conseguirse una copia de la versión de PS2 o Dreamcast (preferentemente, la de PS2, ya que el control de la de Dreamcast ya era medio torta).
En definitiva, otro excelente juego, que ha sucumbido a la ira del control de la Xbox...



Los viejos clásicos, también en Capcom Vs SNK

Iori a punto de darse un festín





POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

MUY BUENO

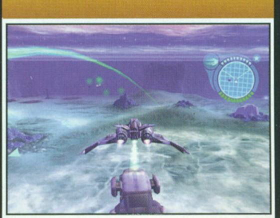
LO MEJOR: El primer juego de lucha 2D para Xbox, que de paso es online...
LO PEOR: El control, que dan ganas de tirarlo por la ventana
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble.

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

DEFENDER

PS2	GC	XBOX
6.7	6.7	6.7

MIDWAY /MIDWAY
GENERO: Simulador espacial
SIMILAR A: Rogue Squadron



A falta de nuevas ideas, Midway está desempolvando viejas glorias, como fue el caso de Spy Hunter, y ahora, Defender. Por si no lo recuerdan –o si son muy jóvenes- en el juego de los años '80s, un shooter horizontal, nuestra misión consistía en destruir a los invasores alienígenas, y evitar que se llevaran a los hombrecitos que aguardaban pacientemente en la parte inferior de la pantalla. Este revival es básicamente lo mismo, pero con un lavado de cara completo: ahora (como no podía ser de otra manera), es en 3D, con la cámara siempre fija, mostrándolo todo desde atrás de nuestra nave de turno: un juego compuesto por múltiples misiones en diferentes planetas, misiones que en la mayoría de los casos consisten en defender otras naves, bases -y a estos hombrecitos, claro- de los temibles Manti, que vienen en oleadas interminables, en busca de carne fresca que los haga más poderosos. Visualmente el juego merece un reconocimiento, tanto por las naves a las que podemos acceder, como por los power-ups, las armas extras, los niveles, las explosiones, e incluso los Manti (renovados, aunque muy similares a los del primer Defender), que demuestran que nada fue tomado a la ligera. Los controles responden muy, pero muy bien, y el juego en sí, goza de un muy buen frame rate en todo momento. ¿Poco profundo? Tal vez. ¿Demasiado visto? Puede ser. ¿Un lindo juego de navecitas para pasar un buen rato? Ténganlo por seguro.

POR: RODOLFO A. LABORDE

MUY BUENO

LO MEJOR: Controles
LO PEOR: Tiempos de carga
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Internet: no disponible. Rumble.

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

VARIABLE

SUPER BUBBLE POP

PS2
5.9

JALECO/RUNECRAFT
GENERO: Puzzle 3D
SIMILAR A: Klax + Columns



En el número anterior hablamos de las versiones de Xbox y Gamecube de este juego, uno de los primeros proyectos de la recientemente resucitada Jaleco. El juego es un puzzle genérico, de esos que se hacen de a miles, y que los programadores preparan durante el almuerzo, cuando no tienen nada más que hacer. En sí, el juego no es malo, pero la idea de obtener la antorcha del JUEGO de puzzle de esta manera es inadecuada.
En Super Bubble Pop, controlaremos un personaje de los tantos que hay para elegir (hay personajes secretos), y nuestro objetivo consistirá en derribar las burbujas del fondo de un nivel, formándolas en grupos de a tres. Además, juntando los power ups que caen podremos derribarlas más rápidamente utilizando los superpoderes.
Pero resulta inquietante ver como la tecnología puede entorpecer las cosas. Las versiones de las consolas mayores estaban sobrecargadas de gráficos, luces, efectos, en fin, un sinnúmero de distracciones, que tornaban al juego un poco más desagradable que la versión que hoy revisamos. La mala implementación de las nuevas técnicas, con el único propósito de ensalzar los gráficos de un juego del montón, hacen caer en la mediocridad al mismo, desdibujando el objetivo principal del juego, el cual se pierde en un mar de sinsentidos. La versión "light" de PSX, en ese aspecto, es superior, aunque no por mucho.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

REGULAR

LO MEJOR: Los gráficos simples vuelven al juego más interesante
LO PEOR: Que ni eso lo salva de ser uno del montón
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble.

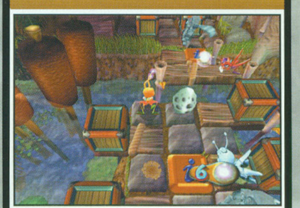
Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

0% | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

ZAPPER: ONE WICKED CRICKET

PS2	GC	XBOX
6.5	6.5	6.5

BLITZ GAMES/INFOGRAMES
GENERO: Puzzle
SIMILAR A: Frogger



Zapper: One Wicked Cricket es la historia de un simpático grillo, llamado Zapper (doh!) con la habilidad de electrocutar (cruza de grillo con grill), al cual una fea urraca llamada Maggie le ha secuestrado a su hermanito menor, Zipper. Nuestro objetivo, será recorrer el mundo a los saltos, al más puro estilo Frogger, eliminando los huevos de la urraca y tratando de rescatar a nuestro hermanito, a traves de dieciocho niveles, divididos en cuatro mundos.
El juego cumple con su cometido de ser lo que es: un juego de puzzles, muy parecido a ciertas entregas del Frogger 3D. El grillo se desplaza por "baldosas", saltando de una a otra, y tratando de evitar aquellas que contengan enemigos. Claro que la tarea no es tan sencilla, ya que éstos se desplazan por todo el nivel, pero al rato uno ya le agarra la mano, y enseguida el juego se vuelve repetitivo. Además de contar con el modo historia, tendremos el modo Arcade, que no es otra cosa que los mismos niveles del modo anterior, pero con tiempo limitado, y el modo multiplayer, que nos permite jugar hasta cuatro jugadores. En sí, la rejugabilidad es bastante limitada, por no decir que es casi nula, al tratarse siempre de los mismos niveles. Lo único que lo salva en este aspecto, es la posibilidad de desbloquear niveles ocultos en el modo historia, pero tampoco es para tanto. Un juego para jugar una vez y olvidarse.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

BUENO

LO MEJOR: Un puzzle que sigue siendo novedad
LO PEOR: Es muy repetitivo
REJUGABILIDAD: Casi nada
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4 (en PS2 con multitap). Rumble.

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

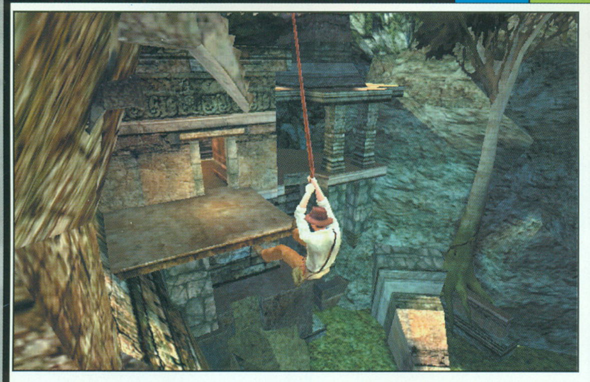
0% | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

PS2 **6.4** XBOX **6.7**

THE COLLECTIVE/LUCASARTS

GENERO: Aventuras
SIMILAR A: Tomb Raider, pero con menos lolas



El arqueólogo más piola, fachero y ágil del mundo vuelve a la carga, aunque para disgusto de muchos, no en formato película, sino en un videojuego, creación de The Collective, los mismos responsables del juego para Xbox de Buffy. Tras casi cinco largos años de supremacía femenina en este campo (¿alguien dijo Lara por ahí?) vuelve Indy, para demostrar... que todo sigue igual. Es difícil reconocerlo, por varios motivos: me gusta mucho Indiana Jones –más me gusta la protagonista de Tomb Raider, que quede bien en claro- y me gusta más todavía todo lo que tenga que ver con lo oriental, pero lo cierto es que esta aventura chinesca podría estar bastante mejor de lo que está. Sí, ya sé que siempre se puede mejorar, pero a lo que voy es a que con un poco más de laburo, se podría haber logrado un producto excelente, y que en cambio, el resultado de meses de duro trabajo es "bueno" a secas, tanto en Xbox como en PS2. Los invito a seguir leyendo para saber el por qué.

A seguir roband... perdón, explorando

Es 1935, y nuestro amigo tumbero sigue revolviendo cajones llenos de mugre en busca de tesoros olvidados. Esta vez es China (aunque el juego nos lleva por varios parajes remotos, como ser Praga y Estambul) el punto en el mapa de mayor importancia, ya que de ahí proviene un artefacto conocido como Corazón de Dragón, una perla negra que se dice tiene el poder de dominar las mentes. Obviamente, no es Indy el único interesado en este cachivache, así que nos veremos cara a cara en más de una ocasión con nuestros amigos nazis de siempre, y con la mismísima mafia china. Casi está de más decir que cada uno cuenta con esta perla para llevar a cabo sus maléficos planes de conquista, salvo Indiana, que la quiere para poner en la mesita de luz nomás.

La trama, si bien tiene un par de idas y vueltas, casi brilla por su ausencia ¡Con sólo decirles que ni siquiera sabemos cuál es nuestra misión en cada nivel! Simplemente aparecemos ahí, y a recorrer se ha dicho, como si se tratase de un ratón dentro de un laberinto, que intenta llegar al queso. Y la poca historia que hay, como se imaginarán, se va mostrando entre nivel y nivel, por medio de breves cutscenes. Lejos están los niveles de parecerse a laberintos, todo lo contrario, yo más bien diría que son de tamaño considerable, pero bastante lineales. Y a esta relativa simpleza, se le suma el hecho de que siempre aparece un icono en la parte superior derecha de la pantalla cuando tenemos que usar el látigo, el machete o la dinamita, sacándonos así toda posibilidad de pensar. Es más, una vez que aparece el icono en cuestión, ni siquiera tenemos que ponernos a ver qué tenemos en la mochila, con sólo presionar el botón de selección rápida, Indy tendrá al instante en su mano el elemento necesario para esa ocasión. Todo demasiado servido.



¡Devuélvanme mi perlaaaa!



¡Perla negra para Indy!

Si hay que destacar algo de esta nueva aventura, son las peleas, que logran un grado de realismo digno de la mejor película de acción, pudiendo crear nuestro propio combo de puñetazos, e incluso cazar al contrario del cuello, y darle para que tenga contra una pared, o llevarlo hasta algún precipicio, y desearle un muy feliz viaje al más allá. También podemos utilizar todo tipo de objetos para romperle al otro la cabeza, ya sean sillas, palas, el látigo (por supus), escopetas, revólveres, y hasta machetes. Si todo pasara por las peleas, este juego tendría un 9.9 como puntaje final. Y como no podía ser de otra manera, en títulos de esta categoría, tenemos las clásicas zonas ocultas en cada uno de los niveles, donde nos espera siempre algún medallón, máscara o vasija para nuestra vasta colección de reliquias. Esto es lo único, creo yo, que podría llegar a animarnos a volver a jugar Indiana Jones and the Emperor's Tomb una vez terminado el juego, lo cual no es mucho trabajo. Por desgracia, hay muchos otros puntos que son un bajón: a medida que avanzamos en el juego, es más y más común presenciar unos arrastres tremendos, que no tienen lógica alguna, incluso en lugares donde estamos completamente solos. Juegos con una gráfica muy superior (y seguro, mejor programación también) no presentan nunca tironeos como éstos. Las texturas en los personajes están bien, pero en las paredes de los templos y calles son muy repetitivas. Un poco de variedad en este aspecto no hubiese estado de más. Y aquí –en la gráfica- es donde la versión de Xbox, que se asemeja más a la versión de PC, sobresale un poco por sobre la de PS2. Además, en la máquina de Sony las ralentizaciones se hacen más evidentes, de ahí el puntaje final de cada versión.

Otras cosillas que deberían haber sido resueltas de antemano, incluyen problemas de clipping y música, que por momentos no sintoniza en absoluto con lo que está pasando. En fin... en una de ésas sacan un patch para la versión de Xbox en un futuro no muy lejano. No sería la primera vez que sucede ¿No?

POR RODOLFO A. LABORDE

BUENO

LO MEJOR: Escenarios impactantes, las peleas son buenísimas
LO PEOR: Arrastres patéticos, texturas repetitivas, falta de argumento, y varias cosas más...
REJUGABILIDAD: Mmmmsé
ESPECIFICACIONES: Jugadores 1. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

VARIABLE

CENTRE COURT: HARD HITTER 2

PS2
8.4

MIDAS INTERACTIVE / MAGICAL COMPANY
GENERO: Tennis
SIMILAR A: Virtua Tennis

Me dijeron: "Tomá Fareh este juego, y hacete una review de columna". Me dispuse entonces a verlo un rato, sin esperar nada espectacular, y aunque, en efecto, no me encontré con nada que no haya visto en un clásico como Virtua Tennis, sí llegué a la conclusión que el juego era lo suficientemente bueno como para merecer más de una columna.
El trabajo que Midas Interactive ha hecho con Hard Hitter 2 es realmente sorprendente, en especial, porque logra ubicarse a años luz del original Hard Hitter, un juego cuyo desempeño, apenas si era suficiente para ubicarlo en la mediocridad.
Hard Hitter 2 es un título adictivo, en el que podremos embarcarnos en una temporada completa alrededor del mundo, jugando los torneos más importantes sobre la faz de la Tierra. A pesar de que el juego no cuenta con licencias oficiales, y como consecuencia de eso, ni los nombres de los jugadores, ni los estadios, ni los torneos están extraídos de la realidad, si podremos encontrar algunos personajes, como el ruso Bulgakov, que se parece muchísimo a André Agassi, o el español Pérez, de extraña semejanza con Carlos Moya. El juego contempla hombres y mujeres, y, si lo deseamos, podremos crearnos un tenista propio, para así intentar alcanzar la primera ubicación en el ranking, al finalizar el año. Una vez que hayamos elegido la apariencia física de nuestro personaje, podremos inclinar su balanza de stats, sobre un aspecto en particular, como ser la experiencia en voleas, la rapidez en los movimientos, una pegada potente, etc. Si no logramos decidirnos por ningún aspecto, podremos, o bien elegir el balance equilibrado de todos los stats (All Rounder), o también podremos optar por realizar un pequeño test, en el cual seremos evaluados en materia de velocidad, coordinación y sincronización, por lo cual obtendremos una calificación en cada área que nos otorgará el mejor perfil para nuestro tenista.

Además de esto, podremos ir ganando experiencia en los torneos, subiendo los stats de nuestro pupilo. Estas características subirán en virtud de la utilización que hagamos de esos golpes en el partido. Por ejemplo, si pegamos muchas voleas y pocos golpes de revés, entonces estaremos predispuestos a subir más las voleas. De la misma manera, merced a la posición que logremos obtener en el torneo, obtendremos la consiguiente suma de dinero, que al final de cuentas, será la que determine nuestra posición en el ranking.
En cuanto a los oponentes, son bastante escasos en cantidad, pero no en calidad, ya que irán mejorando o empeorando su juego, de acuerdo a la ubicación que tengan en el ranking. Ese desempeño estará marcado por niveles numerados, donde enfrentarnos contra un oponente de nivel 1 o 2 significará un partido ganado automáticamente, pero hacerlo contra uno de nivel 5 o superior, requerirá una ardua tarea, e inclusivo una gran dosis de suerte, si deseamos obtener el triunfo, a menos que hayamos logrado mejorar lo suficiente a nuestro tenista.

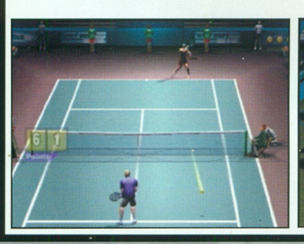


Podremos jugar unos buenos dobles mixtos

Concentrándonos para clavar ese ace

Hay que tener en cuenta también las diferencias que se marcan en cada tenista, teniendo que aprender a ganarle a cada oponente diferente. Por ejemplo, Daniels es un jugador que le pega terriblemente duro a la pelota, pero que se mueve muy lento, por lo que si lo obligamos a subir a la red, es probable que no pueda detener un "passing shot".
Es buena también la diferenciación que el juego hace entre los distintos botones de pegada. Mientras que el Triángulo sirve para tirar globos, el Cuadrado, el Círculo, y la X sirven para pegarle plano, con Top Spin, y con Slide, respectivamente. Sin embargo, el golpe plano es el más potente, pero también el más fácil de errar, por lo que tendremos que utilizarlo solamente cuando hayamos encontrado la pelota en buena posición.
Para ir cerrando, Hard Hitter 2 es un juego muy adictivo, que puede no estar a la altura de Virtua Tennis, pero que igual es lo suficientemente bueno, entretenido, adictivo y técnicamente correcto, como para asegurar unos momentos más que agradables.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL





MUY BUENO

LO MEJOR: La variedad de golpes
LO PEOR: A veces resulta frustrante intentar pegarle a la pelota
REJUGABILIDAD: Muchísima
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4. Rumble: si

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

XBOX
7.8

STUDIO GIGANTE / MICROSOFT
GENERO: Lucha 3D
SIMILAR A: Mortal Kombat: Deadly Alliance

John Tobias, uno de los integrantes del dúo Boon-Tobias, creadores del Mortal Kombat original, nos presenta el primer juego de su recién formada compañía, Studio Gigante. Tao Feng: Fist of the Lotus es un arcade de lucha 3D que, naturalmente, posee una fuerte influencia de la serie Mortal Kombat, con un sólido argumento, personajes con chapa, y excelentes gráficos y ambientación. La trama de Tao Feng se desarrolla en el futuro, en un lugar conocido como Metro-China, emplazado en la actual California norteamericana. En ella, existen dos facciones conocidas como Pale Lotus y Black Mantis, cuyo objetivo primario consiste en la destrucción de la otra y de todos sus integrantes. En este momento, ambas facciones se encuentran buscando un par de artefactos antiguos que se supone que le otorgan la inmortalidad a quien los posea. Este argumento está encuadrado dentro del modo Quest del juego, en el que cada facción posee un artefacto y pretende obtener el que posee la otra. Cada uno de ellos se encuentra separado en 6 partes, y cada una de ellas es poseída por un luchador, por lo que, jugando al modo Quest, deberemos derrotar a cada uno de los seis luchadores de la otra facción para poder obtener el artefacto completo. Tras haberlo hecho, el juego nos hará luchar en equipo de seis contra el jefe final, al mejor estilo Mortal Kombat. Tao Feng posee, además del mencionado modo Quest, los clásicos Versus, Team Battle, y Training, los cuales no se diferencian de los que poseen los otros juegos del género.



Jade surtiendo de lo lindo

Los doce luchadores son muy variados y disímiles entre sí, destacándose Exile, una montaña de músculos al estilo del ruso Zangief de los Street Fighter, y Jade Dragon, una "nena" cuyos combos de puñetazos y patadas velocísimos la convirtieron rápidamente en mi favorita.

La jugabilidad está basada principalmente en golpes sencillos y combos, que se efectúan empleando los cuatro botones del pad (dos para puñetazos y dos para patadas), dejando bastante de lado los ataques "sobrenaturales" o con armas o proyectiles de algún tipo, aunque todos los luchadores poseen uno o dos ataques especiales que pueden realizar cuando si "Chi" se encuentra a full, tras una sucesión de golpes o combos exitosos. Además, el Chi puede ser utilizado para curar heridas, las que se producen cuando sufrimos daño repetidamente en una misma parte de nuestro cuerpo. Por ejemplo, si bloqueamos permanentemente con los brazos los golpes del adversario, acabaremos sufriendo heridas en los mismos, y la efectividad de los golpes que lancemos con ellos se reducirá a la mitad. El sistema de pelea posee "counters": movimientos pensados para contrarrestar los ataques del contrario, y que finalizan con un golpe propio. Esto, combinado con el sidestep y los bloqueos, le confiere a los combates un ritmo mucho más estratégico que en otros juegos del género, en los que la velocidad y los reflejos importan más que cualquier otra cosa. A su vez, los combates, en lugar de emplear el clásico sistema de tres rounds, implementan el sistema de los Killer Instinct, en el que los combates se componen de un solo round, pero cada luchador posee tres barras de energía completas, y cuando se le acaba alguna de ellas a uno de los dos, el combate se detiene para que el luchador pueda recobrarse, y sigue con las barras de energía que le quedan.



Sin llegar a ser una maravilla, técnicamente, Tao Feng es muy satisfactorio. Los gráficos son excelentes: los escenarios son sencillamente espectaculares, y los modelos de los personajes son muy detallados y coloridos, ya que no sólo lucen muy bien, sino que van reflejando el daño recibido a medida que transcurren los combates, e incluso los escenarios se van destruyendo de a poco, por la acción de patadas, trompadas y caídas estrepitosas. El sonido tampoco se queda atrás, y el multiplayer es muy, muy divertido. Sin duda, Tao Feng es un muy buen juego, y si te gustan los arcades de lucha, es una alternativa válida a Soul Calibur II, Mortal Kombat: Deadly Alliance y Capcom vs. SNK EO 2. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

MUY BUENO

LO MEJOR: Gráficos. Multiplayer. Sistema de combate.
LO PEOR: Que tiene que competir con Soul Calibur II, nada menos
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

PS2
8.4

K2 LLC/ACTIVISION
GENERO: Acción stealth
SIMILAR A: Tenchu: Birth of the Assassins



"El camino del ninja es el de la resistencia, el de la supervivencia, de la victoria ante todo lo que lo quiera destruir." (Takamatsu sensei)

Admito que soy un fanático incondicional de todo lo que tenga que ver con esos hombres encapuchados hiper entrenados, y repletos de trucos sucios, y que puedo disfrutar hasta del juego más decadente de la historia si aparece en escena por lo menos una shuriken, mejor conocidas por todos como las famosas "estrellitas ninja". Es por eso que desde hace meses, vengo esperando impaciente la salida de Tenchu: Wrath of Heaven, el tercero de esta saga, una serie exclusividad de Sony que además hizo punta en el mundo consolero, junto con Metal Gear Solid, en este fenómeno tan popular por estos días al que todos denominamos "stealth". También juré una muerte lenta a aquel que revisara el juego en mi lugar, así que los chicos de la editorial me lo cedieron gentilmente y sin chistar ni bien llegó a sus oficinas, como si de la maldición del mismísimo Tutankamón se tratase. ¡Gracias muchachos, jeje! :) Esta vez, la consola elegida fue la PS2, y K2 el estudio a cargo del proyecto.
Una muy buena maniobra de Activision, dicho sea de paso. Y digo esto, porque este equipo de programadores demostró saber lo que estaban haciendo, qué había que arreglar, y qué no. Con la vista puesta en mejorar las anteriores entregas –producto de otras firmas-, y en solucionar aquellos detalles que no salieran del todo bien en su momento con Tenchu 2: Birth of the Assassins (llámese serio problema de cámaras), K2 se puso las pilas, y obtuvo el resultado que buscaba: una tercera parte re-grossa, sin dudas la mejor de todas hasta el momento.

Rikimaru not dead

La historia retoma su camino tiempo después de lo sucedido en Tenchu (recordemos que Tenchu 2 era en verdad una precuela), cuando Ayame escapa con lo justo de una caverna que se venía abajo, caverna que servía a modo de cuartel del maligno Lord Mei Oh y sus secuaces. Rikimaru no tuvo tanta suerte, o al menos eso nos hicieron creer durante un par de años, porque si optamos por el guerrero de las canas, veremos que el líder del Azuma Shinobi-ryu, el único digno heredero de la espada Izayoi aparece en medio de un hermoso bosque, muy próximo a una cascada. El segundo personaje que no podía faltar es, obviamente, la kunoichi (mujer ninja) Ayame, que ya tiene 22 añitos. Y acá comienzan las sorpresas con la aparición de un nuevo aliado, Tesshu, un tipo que prefiere el Koppo Jutsu (ataque a los huesos) y el Koshi Jutsu (ataque a los músculos y órganos) a las armas ninja convencionales. De hecho, este hombre no es un ninja, sino un doctor que de noche mata por encargo con sus propias manos. Así es como tenemos oportunidad de ver columnas y costillas partidas como ramitas, y cuellos rotos, todo por medio de rápidas imágenes de rayos X que nos muestran de un pantallazo los resultados de nuestros ataques. Y como sucedía en Tenchu y Tenchu 2, antes de cada misión podemos agarrarnos algunas cositas para llevar con nosotros, ya sea minas explosivas, dardos ponzoñosos para nuestra cerbatana (fukiya), arroz envenenado, las infaltables shurikens, tetsubishis, pociones para recuperar la energía que se fué, y hasta antídotos varios, entre muchas otras cosas súper interesantes. Particularmente, una de las que más me gustó fue el Ninja Rebirth, que en caso de perder la vida, pone en el lugar de nuestro personaje a un insólito tronquito, para aparecer instantáneamente detrás de nuestros perplejos enemigos.



Un ninja menos... y más laburo para nosotros





Los cambios (los buenos)

Son muchos y muy copados. Por ejemplo, en cada nivel, si matamos a nueve enemigos silenciosamente y sin que éstos nos vean llegar, obtendremos un poder nuevo, que puede ser desde treparnos por un tiempo limitado a los

techos, mejor vista, la posibilidad de dar un terrible codazo para mandar a los caños a algún enemigo molesto, desestabilizar a nuestros atacantes, atraparlos y atraerlos a nosotros con el gancho después de haberles dado sin asco para seguirles dando maza, hacerles creer que nos hacemos seppuku (harakiri), imitar el sonido de animales, y muchos otros "poderes especiales" de lo más pintorescos, aunque ninguno de ellos (si bien muy útiles) son necesarios para terminar el juego satisfactoriamente. Dependiendo de nuestro desempeño en cada misión, obtendremos clases, como ser Thug (si somos de madera), Ninja, Expert Ninja o Grand Master. Rikimaru, Ayame y compañía ahora tienen una gama de movimientos muy superior, pudiendo -además de atacar con sus armas convencionales- agarrar y levantar al enemigo para tirarlo donde más nos plazca (en el caso de Rikimaru), y dar patadas. Otra cosa que antes no se podía hacer y ahora sí, es tomar prestadas las armas de otros y usarlas nosotros, principalmente arcos y lanzas. Sin embargo, nunca son tan silenciosas, rápidas o eficaces como las nuestras. Pero que se puede tomar lo que deja el contrario, se puede. En lo que a niveles respecta, pasan la veintena, y son enormes. En la gran mayoría de los casos, se trata de verdaderos laberintos, donde es muy fácil perderse o no saber por donde seguir, siendo particularmente hermoso el del interior del castillo de nuestro señor, Lord Gohda. No recuerdo haber visto tanto empeño en los detalles (exquisitos, por cierto) desde Onimusha, aunque un mayor grado de interactividad en ellos no hubiese estado para nada mal. El hecho de tratarse de misiones largas (calculen por lo menos media hora-cuarenta minutos cada una, si la quieren hacer bien) y de no permitírsenos guardar la partida en la mitad de una misión, hace que el nivel de dificultad sea mayor de lo normal, pero eso también le da un toque de tensión extra a todo el asunto, que no viene mal.

En cuanto a la música, las tonadas remixadas del Tenchu original en la primera misión de Rikimaru, y nuevas versiones de temas de Tenchu: Birth of the Assassins en las misiones subsiguientes, me arrancaron una sonrisa. Claro está que Wrath of Heaven también tiene sus propias melodías, siempre con su característico clima oriental, que tan buen ambiente crea. La rejugabilidad está asegurada. Pasa que llegado a cierto punto en el juego, tenemos que tomar una decisión muy difícil, y de eso depende todo lo que pasa a continuación. Y la única manera de ver "qué hubiese sido si…", es jugando de nuevo. Pero más allá de todo lo comentado, posiblemente la principal característica de este nuevo episodio, sea la posibilidad de jugar en modo cooperativo o deathmatch entre dos jugadores.



Hora de los cachetazos

Desgraciadamente los señores de K2 no se guiaron por el viejo dicho "si no está roto no lo arregles", y quitaron también cosas que hubiese sido bárbaro volver a encontrar en esta tercera entrega. Me refiero al editor del Tenchu anterior, que nos permitía rápida y fácilmente crear nuestras propias misiones y niveles. Una verdadera pena. Otro detalle importante resulta ser el del tutorial. En Birth of the Assassins (Tenchu 2) éste era como otra misión, algo que ayudaba, y mucho, a recordar los diferentes comandos. Ahora, todo se resume a una simple imagen estática, acompañada de mucho texto, de manera que acá no existe la práctica, y uno que nunca jugó antes a Tenchu, comienza el modo historia con una mano atrás y otra adelante, por así decirlo. Un verdadero asco. Otro punto, que no me provocó gran malestar pero que es un dato a tener en cuenta en los próximos Tenchu, es la inteligencia artificial enemiga. Esta ha mejorado notablemente, pero es exactamente la misma en un samurai que en un robot de madera. En un par de ocasiones me pasó que algún guardia zafaba de que lo pasara a cuchillo y escapaba a los tropezones. Ver lo mismo con un bicho de madera y sin vida, o con un no muerto, medio como que no encajaba, no se si me entienden… Pero a diferencia de los enemigos de capítulos anteriores, éstos pueden perseguirnos por todo un nivel, subirse a los techos de las casas, e incluso actuar en grupo, así que mucha atención.

En un juego de estas características, donde debemos pasar lo más desapercibidos posible, las cámaras son fundamentales. Y se nota que K2 puso especial énfasis en esto, porque el manejo de las vistas puede ser acomodado fácilmente y a nuestro completo antojo, algo simplemente invaluable cuando pretendemos no ser vistos, pero sí poder nosotros ver qué están haciendo ellos. Y ya que hablamos de enemigos, hay nuevas caras entre los malos: uno de ellos es Jinnai, un samurai experto en el uso de la katana, y rápido como un rayo. También nos espera Onikage, el demonio de cara blanca maestro de Kung Fu, ese "sub boss" que nos hacía la vida imposible casi llegando a finales del Tenchu original. Otros invitados de honor son Tatsumaru (sí, nuestro compañero y amigo de la segunda parte... ¿O ex amigo?) y un tal Ganda, un monje loco con músculos hiperdesarrollados, que lo deja hecho un poroto a Arnold. Todo este rejunte de muertos viene de la mano de un tal Tenrai, un misterioso viejo de 300 pirulos amante del voodoo, que tiene algunos planes truculentos en mente (¿no esperarán que se lo contemos, no?).

Todos tenemos nuestra lista de juegos favoritos, esos que NO PODEMOS no tener. ¿Quieren saber la mía de PS2? Onimusha, Onimusha 2, MGS2, Soul Calibur II y sí, Tenchu: Wrath of Heaven. Todo dicho. N

POR RODOLFO A. LABORDE

EXCELENTE

LO MEJOR: Que solucionaron el tema cámaras. Los nuevos modos de juego
LO PEOR: El tutorial es de cuarta, no tiene editor (buuuhh!)
REJUGABILIDAD: Sí
ESPECIFICACIONES: Jugadores 1 a 2. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

SOUL CALIBUR 2

PS2	GC	XBOX
9.3	9.3	9.3

NAMCO

GENERO: Luchas 3D
SIMILAR A: Soul Calibur







Namco respondió a las súplicas de miles de fanáticos alrededor del mundo. Luego de tanto sufrimiento, de tanta espera, por fin salió en Japón el Soul Calibur 2 (SCII), la secuela del que es, para muchos (quien escribe incluido), el mejor juego de lucha de la historia, que coronó a la desaparecida Dreamcast, y que hizo que perdiéramos incontables horas de nuestra vida, la cual deberíamos haber ocupado en estudiar, dormir, hablar, comer, ir al baño, o pensar.

Más allá de todo fanatismo que pueda haber generado el juego, Soul Calibur demostró una jugabilidad y una adicción desconocidas para un juego del género, convirtiéndose en un clásico instantáneo. ¿Qué tal lo hace la segunda parte? Te lo cuento a continuación...



Tu pasado te condena

La leyenda de la espada que le otorga un poder inhumano a su poseedor, la espada Soul Edge, recorre el mundo. Pero solo algunos pocos saben la verdad acerca de ella, y la buscan incansablemente, ya que sus poderes otorgan la inmortalidad, y el poder suficiente como para no ser derrotados nunca.

Pero la espada Soul Edge no es única, tiene una hermana gemela, igualmente maldita, que al igual que ella, se alimenta de las almas humanas. Cuando el poseedor de la Soul Edge original fue derrotado, se pensó que la paz había retornado al mundo. Pero esa paz no duró mucho, ya que la voluntad de la espada gemela es poderosa, y distribuyéndose en pequeños pedazos de metal (esos que se ven que sostienen los personajes en la presentación) comenzó a esparcir su maldad por el mundo, causando guerras y destrucción.

Al igual que su predecesor, SCII transcurre a finales del siglo XVI. La ambientación de la época le da ese toque especial al juego, que logra que uno se enamore a primera vista, a pesar de que con la primera parte, el sentimiento era más fuerte. Algunos escenarios no llaman tanto la atención, pero hay un par, como el escenario del castillo feudal japonés, que están muy cuidados, sobre todo la presentación del mismo, ya que SCII cuenta con la misma voz que nos presentaba los escenarios y personajes en Soul Calibur.

Hablando de escenarios, este es uno de los grandes cambios del juego. Ganar tirando al adversario del ring era muy sencillo en la primera parte, y generalmente, cuando uno se ponía más canchero con el control, las peleas terminaban siempre de esa manera. Ahora, en SCII, los escenarios son mucho mas grandes (no existe más el famoso escenario de la balsita en el río, en el que caerse era más fácil que dar un paso), y agregaron escenarios cerrados, o con paredes en ciertos puntos estratégicos, como para que el ring out no sea tan sencillo y común.

A primera vista, los per-

Todd McFarlane le legó Spawn a la versión de Xbox

sonajes son los mismos. Eso es casi cierto, ya que sólo cambiaron tres de ellos y agregaron dos nuevos (aparte del personaje "especial" que trae la versión de cada consola, que si no sabés de que se trata, es porque vivís en una burbuja, pero igual ahora te lo explico).

De los viejos conocidos, no se encuentran más Sophitia, Hwang, Rock, Lizardman, Siegfreid y Seung Mina (bueno, no les voy a mentir, Sophitia y Seung Mina se encuentran escondidas en el juego). Todo el resto de los personajes se encuentra ahí, con los mismos movimientos, combos, etc.

Los nuevos personajes son: Cassandra Alexandra, la hermana de Sophitia Alexandra, quien sigue el sufrido camino de su hermana para liberar al mundo de la maldición de la espada; Hong Yunsung, un chaboncito misteriosamente parecido a Hwang; Talim, la hija de un shaman filipino, quién también se encuentra bajo la maldición de la espada; Raphael, un espadachín medio finoli que maneja un florete, Necrid, un personaje que diseñó Todd McFarlane, exclusivo de las versiones de consola y Charade, un personaje muy extraño, que no tiene ataques propios, sino que copia a un personaje diferente al azar en cada round, y se estima que es la representación carnal de la Soul Edge (para más datos, este personaje aparecía en los arcades después de que este estuviera en funcionamiento durante treinta días, ya que a los diez días aparecía Yoshimitsu, y a los veinte Cervantes de León).

Todo esto nos deja el saldo de tres personajes nuevos, y tres personajes semi-nuevos.

Claro, como ya te venía avisando, cada versión cuenta con su propio personaje invitado. En el caso de la PS2, tenemos el desequilibrante líder de las Mishima Industries, Heihachi, del Tekken. Para la Xbox, otro personaje de McFarlane, un poquito mas famoso: Spawn. Y la versión de Gamecube va mas allá de las expectativas de muchos, trayéndonos a Link adulto de la Leyenda de Zelda como invitado, un lujo.



Seguro que esto te va a poner a trabajar el cerebro a ver cuál versión te comprás. Ya veo a más de uno comprándose las tres, solo por el hecho de disfrutar de un personaje más, je...

Para qué mejorar lo inmejorable...

Cualquiera que haya jugado a Soul Calibur, apenas agarre el control y quiera manejar este juego, va a sentir un déja vu total, ya que los movimientos de los personajes, como había explicado antes, y los sistemas de combos, velocidades, en fin, todo lo relacionado al control, se mantuvo inalterado. La única diferencia posible es la sensación que nos otorgan los joypads de las diferentes consolas. Sin duda, el más cómodo para este tipo de juegos es el Dual Shock 2 de la PS2. Todos sabemos que el joypad de Gamecube sólo sirve para plataformas y RPGs, y por supuesto, el pedazo de concreto que tiene por control la Xbox no sirve absolutamente para nada, aunque en el SCII hace un papel bastante decente, si tenemos una mesa donde apoyar los brazos (y ayuda si vamos al gimnasio a hacer pesas al menos cuatro veces por semana).

Eso sí, apenas sumergidos en este maravilloso juego, nos olvidamos completamente del control (menos cuando perdemos, claro). Hablando de lo maravilloso, les comento que los detalles gráficos son impresionantes, y las vestimentas están muy detalladas, aunque en la versión de PS2 se notan un poco los gráficos más lavados, y el frame rate un tanto pobre (aunque lo compensa con un control excelente). Aparte de esos detalles, SCII es un upgrade para las consolas mas modernas, y bien podría haberse llamado Soul Calibur 1.5, o Soul Calibur EX. Pero bueno, el juego es un clásico con todas las luces, y sigue ocupando el lugar del mejor juego de peleas 3D, gracias a su sistema de combate equilibrado, sus millones de modos de juego, que lo hacen infinito (sí, el modo Conquest está de vuelta, con historia dividida en capítulos y todo, lástima que habrá que esperar hasta Octubre a que salga la versión en un idioma un poco más occidental que el japonés). Por todo eso, se merece este puntaje...



POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

CLASICO

LO MEJOR: El regreso del mejor juego de luchas, tan bueno como el original
LO PEOR: Recién en octubre estará disponible la versión en inglés
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

JURASSIC PARK:
OPERATION GENESIS

PS2	XBOX
7.7	7.9

BLUE TONGUE / VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE
GENERO: Estrategia
SIMILAR A: Cualquier juego de construcción de parques temáticos

El nombre Jurassic Park ha dado lugar a infinidad de juegos de acción en todas las plataformas, y dada la gran popularidad de los juegos de construcción de parques temáticos, que en casos como el de Rollercoaster Tycoon han generado récords de venta, era raro que el concepto original de la película, de crear el zoológico más espectacular del mundo, no hubiera sido aprovechado aún... hasta ahora, porque Vivendi nos presenta Jurassic Park: Operation Genesis, un estratégico que nos permite crear y mantener nuestro propio parque jurásico.

La idea de Operation Genesis recrea fielmente el concepto de la película original: encarnamos al manager general de la compañía Ingen, y nuestra tarea será supervisar todos los aspectos de la construcción y el mantenimiento del parque, contando para ello con una interface muy completa, que nos permitirá acceder a los distintos menúes. El de construcción nos permite edificar todo lo necesario para que el parque funcione, como las áreas de exhibición, cría y alimentación dentro de las que situaremos a los dinosaurios, atracciones de todo tipo, y todo lo que estamos acostumbrados a ver en un juego de este tipo: baños, casetas de empleados, restaurantes, gift shops, y demás. El menú de reportes nos permitirá acceder a los informes de todos los empleados que tenemos a nuestro cargo, y con el de dinosaurios, podremos supervisar todos los aspectos relativos a la creación, crianza y cuidado de los mismos: recolección de fósiles y ámbar para obtener ADN, el mercado de fósiles, un laboratorio genético en el que podremos alterar genéticamente a cualquier especie, y la Dinopedia, que nos ayudará a cuidar mejor de las estrellas de nuestro parque. Desde el menú de acciones gestionaremos el aspecto comercial del parque, e investigaremos distintos adelantos técnicos, como por ejemplo las vacunas para los dinos, más y mejores atracciones.

El juego provee un modo campaña, en el que iremos desarrollando parques de complejidad cada vez mayor, así como un modo misión, que provee 10 escenarios en los que tendremos que efectuar distintas tareas, como detener a un dinosaurio enloquecido, o rescatar nada menos que al Presidente antes que se convierta en comida de T-Rex. Finalmente, disponemos de un ameno y completísimo tutorial, que simplifica mucho las cosas.

Los gráficos son espectaculares

Hasta aquí, todo muy al estilo de cualquier otro "Tycoon" que ande suelto por ahí. Pero Operation Genesis se diferencia del resto por poseer algunos elementos muy especiales: una de las adiciones más impresionantes consiste en la posibilidad de subirnos a un helicóptero y observar todo el parque a vista de pájaro, dirigirnos al lugar en que un dinosaurio se ha escapado, o se está comportando de manera violenta, y pasar a un modo sniper, en el que podremos emplear un rifle con dardos tranquilizantes para bajarle los humos, o matarlo, si es necesario. Además, podemos tomar el lugar de un visitante del parque, y "probar" en primera persona cada una de las atracciones. Y por si fuera poco, podemos efectuar un tour en camioneta, al estilo de la película, o una excitante recorrida en globo por todo el parque.

La entrada a nuestro parque: solo falta que llegue la gente



Los vents nos permiten observar de cerca nuestras creaciones

Técnicamente, Operation Genesis es impecable. Los gráficos son excelentes. Cada una de las 25 especies que incorpora el juego está modelada a la perfección, y dotada de espectaculares texturas. Los escenarios son dinámicos, con árboles que se mecen por la acción del viento, y un soberbio efecto de agua. El engine es completamente 3D, y nos permite hacer zoom desde una vista aérea, hasta situarnos al nivel del piso, y observar los movimientos de cada animal desde la distancia que queramos, así como rotar la cámara alrededor de cualquier punto que determinemos con el pad. Los efectos climáticos también se encuentran presentes, y la lluvia y el viento están espectacularmente recreados. Los efectos de sonido también son de prime-ra, en especial, los característicos de cada dinosaurio. El único defecto notorio consiste en una cierta dificultad para navegar los menúes con el pad, y en la versión de PS2, los loadings constantes. Pero este detalle no desmerece las bondades de Operation Genesis, un "Tycoon" muy interesante, y con el condimento que le proporciona esta espectacular licencia.

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

MUY BUENO

LO MEJOR: Jugabilidad. Gráficos. Variedad de especies. Las novedades que aporta al subgénero
LO PEOR: Los loadings de la versión de PS2. Navegar los menúes cuesta un poco con el pad
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Rumble. Internet: no disponible. Soporta Dolby Digital Stereo (Xbox)

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

WWE CRUSH HOUR

PS2	GC
4.0	4.0

PACIFIC COAST POWER & LIGHT / THQ
GENERO: Lucha Libre en autos
SIMILAR A: Cualquier Twisted Metal



THQ cree que porque ha sacado un par de juegos buenos basados en la licencia de la WWE, tienen derecho a cometer atrocidades como ésta, en la que nos presentan un juego de carreras de destrucción como los de la serie Twisted Metal, pero con la enorme diferencia de que este es patético. ¿Cuál es la temática? Pues elegir alguno de los coches que manejarían los astros de este deporte, en caso de tener que participar en una de estas competencias, y jugar en diferentes arenas, con objetivos también muy diferentes. A medida que vayamos avanzando en este modo, iremos descubriendo nuevos luchadores y arenas para jugar. En cada arena comenzaremos con una ametralladora común, y deberemos ir encontrando armas mucho más poderosas, como lásers, lanzacohetes, misiles, etc. Nada que no hayamos visto antes... Técnicamente, WWE Crush Hour es... un desastre. Tanto los gráficos como el sonido, demuestran el poco esfuerzo que han puesto los programadores en hacer un juego como la gente.
El juego cuenta con un modo multiplayer, que podría ayudar muchísimo a aumentar la escasa diversión que provee WWE Crush Hour, de no ser porque sólo podemos jugar entre dos jugadores a pantalla dividida.
Es cierto que WWE Crush Hour es un juego que se vende a menos de la mitad del precio de lo que valen la mayoría de los juegos buenos. Pero ni siquiera así se justifica que hayan sacado semejante kk.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

MALO

LO MEJOR: ¿La intro?
LO PEOR: Terriblemente aburrido y mal hecho
REJUGABILIDAD: Ninguna
ESPECIFICACIONES: PS2: Jugadores: 1 a 25, Control Digital y Análogo, Rumble, GC: Jugadores: 1 a 2

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

VARIABLE

VEXX

PS2	GC	XBOX
7.5	7.5	7.5

ACCLAIM
GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Ty The Tasmanian Tiger



Vexx es nuestro héroe, un muchachito que ha adoptado unas terribles garras que lo transforman en una especie de Wolverine en miniatura. Nuestro héroe quiere vengar la muerte de su abuelo en manos de Dark Yabu, el maloso de turno, y de paso, aprovecha esta aventura para salvar al mundo. Una historia típica para este tipo de juegos...
De ahí en más, Vexx pasa como un producto divertido, que nos mantendrá aferrados al televisor durante unas buenas horas, aunque en ningún momento llegará a sorprendernos. Los gráficos son bonitos, aunque no deslumbran, salvo por el diseño de algunos elementos, y la ambientación del juego, muy sombría en general. Incluso nuestro héroe tiene un aspecto mucho más perturbado que el resto de los héroes "clásicos" de juegos de plataformas. Lo que más se destaca en el aspecto técnico, es el sonido, con unas melodías clásicas que añaden mucho ambiente.
Los movimientos de nuestro héroes son genéricos, aunque utiliza las garras que tiene en mucho de ellos, y en gran medida es eso lo que hace al personaje tan especial, gracias a la violencia que genera con las mismas.
El principal defecto de Vexx es su cámara, que a pesar que se ajusta automáticamente sobre nuestras espaldas, en muchos casos no lo hace, y no poseemos ningún botón que realice esta función, por lo que tendremos que hacerlo manualmente. En cualquiera de las versiones, Vexx es una excelente opción, y considerando la temática tan particular y oscura que tiene, es una buena opción que aquellos fanáticos de los juegos de plataformas no pueden dejar pasar.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

MUY BUENO

LO MEJOR: Los movimientos y la música
LO PEOR: No añade nada nuevo al género
REJUGABILIDAD: Para nada
ESPECIFICACIONES: PS2: Jugadores: 1, Rumble, Pressure Sensitive. Xbox: Jugadores: 1, Sonido Dolby Digital, HDTV. GC: Jugadores: 1, Progressive Scan.

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

GRAND PRIX CHALLENGE

PS2
8.2

MELBOURNE HOUSE / INFOGRAMES
GENERO: Fórmula 1
SIMILAR A: Fórmula One 2002



Por fin apareció el primer simulador de Fórmula 1 del año. Ya nos aprecía extraño que nadie haya anunciado algún juego basado en la máxima categoría del automovilismo mundial. Grand Prix Challenge (GPCH)es un título para nada despreciable, a menos que busquen un simulador con todas las letras, ya que el juego se queda a mitad de camino entre las dos cosas. Por un lado, GPCH se encuentra impecablemente realizado, con todas las licencias oficiales, incluyendo esto a circuitos, escuderías y pilotos. Y se nota el esfuerzo puesto en esto, ya que cada modelo de coche y cada circuito que tiene representa fielmente a los que vemos domingo a domingo por la tele. Sin embargo, a la hora de poner a los coches en pista, Melbourne House ha optado por darle un poco más de emoción a las carreras, dejando de lado la mayoría de los aspectos que definen a un simulador, en pro de la diversión y el esparcimiento. No esperen ver medidores de combustible, cubiertas pinchadas, o motores que se pasan de vueltas. Tendrán que conformarse con un modelo de daños decente, y correr un par de vueltas en cada pista para definir quién es el campeón. Por más que esto es algo que a muchos les parecerá intolerable, les aseguro que después de probarlo unos minutos, cambiarán seguramente de idea.
En definitiva, si son fanáticos de los juegos de carrera, no pueden dejar pasar a GPCH, principalmente porque es un juego muy divertido, sin demasiadas vueltas, y también porque es lo único que tienen disponible en lo que va del año.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

EXCELENTE

LO MEJOR: La diversión y los modelos de los coches
LO PEOR: Si quieren un simulador, este no lo es
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2, Control Análogo, Rumble, Pressure Sensitive

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil

VARIABLE

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

GBA
9.1

GAME FREAKS / NINTENDO
GENERO: RPG
SIMILAR A: Toda la serie Pokemon

Y sí, Nintendo no podía dejar pasar tanto tiempo sin traernos una nueva entrega de su súper mega exitosa franquicia de bichos de bolsillo, los cuales causan tanta controversia entre nuestros lectores. Pero Pokémon es así, o lo amás o lo odiás, no tiene término medio.
Aunque esto es una lástima, ya que por el simple hecho de seguir la corriente, muchos videojugadores se pierden de experimentar uno de los mejores juegos de Gameboy, sólo porque la serie de dibujos animados (que nos cansamos de repetir que es un producto derivado de los videojuegos) es muy "infantil".
Pero a pesar de todo, Nintendo sabe cómo divertir a sus seguidores, y no podemos ignorar que entre Japón y USA, el juego vendió más de cinco millones de copias.





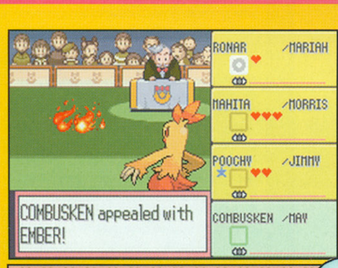




Una pelea muy desigual

Algo de historia

¿Qué es lo que hace que Pokémon sea tan atractivo?. Para empezar, en la época que salió la primera entrega (en el año 1993), el cable Link del Gameboy (por aquella época, ni color era) tenia la sola función de comunicar los jugadores para partidas multiplayer, y nada más. Game Freaks introdujo un uso novedoso a ese dispositivo, y revolucionó la forma de jugar en una portátil. Ahora, los juegos nos permitían hacer algo al estilo "álbum de figuritas coleccionables". El chiste del juego, es entrenar nuestros Pokemones, y juntar todos los que podamos, para canjearlos con los de nuestros amigos, o pelear con ellos para ver quién es el mejor entrenador. Todo un nuevo concepto.
Por supuesto, Nintendo también vio la veta de este filón de oro. El juego se vendió como pan caliente, y luego vinieron las continuaciones, las ediciones especiales, etc.
En toda la historia de los juegos de Pokémon, ninguno causó tanta expectativa como éste. Pokémon Gold, Silver y Cristal fueron un agregado más a la serie, con un par de novedades, pero sin ningún avance tecnológico.
Pokémon Ruby & Sapphire (PRS), entre otras cosas, nos permite jugar de a cuatro jugadores, gracias a las bondades del nuevo cable Link, algo nada despreciable.



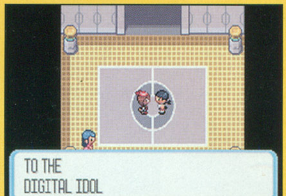


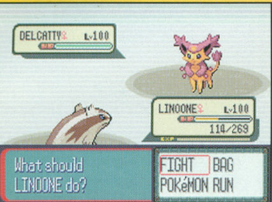
Los concursos nos son tan fáciles como parecen

Kanto, Johto, y ahora, Hoenn

La historia de esta entrega nos coloca en una nueva región del mundo Pokémon (claro, alguna excusa para los nuevos bichos tenía que haber). En esta ocasión, viajaremos por las regiones de Hoenn, otro continente vecino de las regiones de Johto y algo más alejado de Kanto. A pesar de todo, en este mundo todavía podemos encontrar pokemones conocidos, como Abras, Machops, Zubats, Marrils o Skarmorys.
Nos pondremos bajo la piel del hijo de un gran entrenador, y nuestro rival (en realidad es nuestro amigo, pero deberemos enfrentarnos en ciertas ocasiones para ver si estamos evolucionando bien a nuestros bichos) es el hijo del infaltable profesor del juego, quien obviamente habita en nuestro pueblo de origen, Littleroot Town.
Al igual que en las anteriores entregas, el Pokémon que elijamos de entrada influirá en la decisión de nuestro rival, el cual escogerá el tipo que sea más fuerte contra el nuestro. Así, si elegimos a Torchic, el pokémon de fuego, por ejemplo, el elegirá a Mudkip, el pokémon de agua.
Dependiendo del juego que elijamos, nos enfrentaremos al Team Aqua o al Team Magma. El objetivo del Team Magma es agrandar el tamaño de la masa terrestre, para tener mas lugar donde vivir y criar pokemones, y el objetivo del Team Aqua es agrandar los océanos. Si elegimos jugar Sapphire, enfrentaremos al Team Aqua y tendremos al Team Magma de aliado, o viceversa.
La región de Hoenn tiene montones de nuevas cosas para hacer. Para empezar, tenemos un nue-









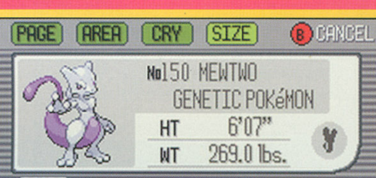
Battle Tower, el desafío más difícil

es un feature "medio secreto", ya que tenemos que destrabar la opción desde el juego, y ésta se llama Mistery Club. Esta opción nos permite jugar contra entrenadores secretos, que se encuentran dentro de las cartas coleccionables de Pokémon. Asi podremos conseguir items únicos. Pero claro, necesitaremos las cartas, un E-Reader, un cable Link, y un GBA extra.

vo HM, Dive, con el que, enseñándoselo al pokémon correspondiente, seremos capaces de sumergirnos en el agua, para enfrentar a bichos submarinos, o buscar items de otra forma inalcanzables.

Para seguir, tenemos la opción de crearnos nuestra propia guarida, muy al estilo Animal Crossing. A medida que viajamos, encontraremos lugares donde podremos excavar una cueva, o trepar un árbol (necesitamos enseñarle el TM43, Secret Power, a alguno de nuestros animalitos, no se preocupen, que casi cualquiera puede aprenderlo) y la podremos convertir en nuestra guarida secreta. Luego, la podemos decorar con muebles, almohadones, muñecos, baldosas u otras cosas que compremos o que nos regalen por el camino. No le busquen ninguna utilidad a esto, ya que no lo tiene, es solo un valor agregado.

Sin duda una de las cosas más interesantes, es que ahora nuestros pokemones tienen la necesidad de que los cuidemos anímicamente. Esto nos sirve para dos cosas: para que evolucionen o peleen mejor, y para que se desempeñen mejor en los concursos. Para mejorar su estado anímico, el cual se divide en Cool, Beauty, Tough, Smart y Cute, deberemos alimentar a nuestros bichitos con pokéblocks, unos caramelos que creamos mezclando los berries en unas máquinas llamadas Berrie Blanders que encontraremos en el camino. Hay que tener cuidado conque nuestros pokemones no queden abandonados mucho tiempo, o que no sean derrotados en las peleas, ya que su nivel anímico bajará.



Conseguir uno de estos es imposible

Los concursos son otro atractivo más. Son exhibiciones que demuestran qué tan buenos son nuestros pokemones en las categorías antes mencionadas (los estados anímicos), y podremos ganar items, y por supuesto, el cariño de nuestras mascotas. Otra cosa interesante son las luchas de a cuatro, un concepto totalmente nuevo, motivado por el cable Link, y que nos permite conectar hasta cuatro jugadores.

Y por último, y no menos importante, la posibilidad de conectar el juego con el E-Reader, aunque

El misterio de los pokémon desaparecidos

Una cosa extraña, es que supuestamente el juego nos permite juntar los 351 pokemones. Están todos ahí, pero no hay manera de linkear las precuelas de GBC para traspasar los pokemones antiguos. Así que entre los dos juegos, sólo se nos permite juntar 201 bichos. ¿Cómo se saca el resto? Hasta ahora, sólo con cheats –con el Gameshark, o algún dispositivo parecido-. Aunque Nintendo ya ha hecho esto antes, con pokemones como Mew o Celebi, los cuales sólo se podían conseguir si participábamos en los torneos de la empresa. Un pokémon inalcanzable es comprensible, pero 150 es algo muy raro. ¿Por que están disponibles en el juego, pero no se pueden conseguir de ninguna manera? Eso todavía es un misterio, pero de seguro tiene que ver con una posible remake de los primeros juegos para GBA. El tiempo lo dirá, mientras tanto nos conformamos con los 201 que nos permiten recolectar. Eso sí, para llegar a ese número, necesitaremos contar con las dos copias de los juegos, Sapphire y Ruby, dos GBA, y mucho tiempo. O un amigo que tenga la otra versión. Cualquiera de estas opciones es lo mismo.

Mientras tanto, disfrutá de estos pokemones, que son muchos, y que con todas las opciones con las que contamos, lo convierten en el mejor de todas las entregas. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

CLASICOS

LO MEJOR: Otra entrega de Pokémon, con miles de funciones nuevas.
LO PEOR: ¿¿¿Cómo cuernos conseguimos los pokemones viejos???
REJUGABILIDAD: Sólo en multiplayer
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1-4, compatible con E-Reader

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60% 80%	100%

ROCKY

GC	PS2
9.0	8.8

RAGE
GENERO: Boxeo
SIMILAR A: A ninguno. Es incomparable.



Rocky es un simulador de boxeo sencillamente espectacular, y sin dudas, el mejor juego de la hoy desaparecida Rage. Dotado de una jugabilidad incomparable, excelentes gráficos, sesiones de entrenamiento que son un minigame en sí mismos, un gran realismo, y un multiplayer adrenalínico, todo ello aderezado con el condimento de la historia de Rocky, con sus grandes rivales, su banda sonora, y Mickey entrenándolo, sin duda le gana por escándalo a cualquier otro juego de boxeo. La versión de PS2 no posee gráficos tan nítidos como los de la de Xbox o la de Gamecube, pero el Dual Shock 2 se adapta mucho mejor a los entrenamientos y a algunas combinaciones de golpes que el pad de Xbox, y la versión de Gamecube combina lo mejor de las otras dos, con un excelente control y gráficos casi idénticos a los de la versión de Xbox.

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

CLÁSICO

LO MEJOR: Gráficos, Personajes. Ambientación. Música. ¡El modo multiplayer!
LO PEOR: Cinemáticas hechas a las apuradas
REJUGABILIDAD: Toda
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

THE SIMS

GC	XBOX
8.7	8.7

EDGE OF REALITY-MAXIS / ELECTRONIC ARTS
GENERO: Simulador
SIMILAR A: a... The Sims (doh!)



Aparecido en consolas gracias a su increíble éxito en PC, The Sims incorpora todo lo que trae su versión original, más unas cuantas mejoras muy bien recibidas, como un nuevo engine completamente 3D, una interface de creación de caracteres completísima, jugabilidad basada en misiones, y juego multiplayer tanto competitivo como cooperativo. Las versiones para Xbox y Gamecube no presentan diferencias notorias con respecto a la de PS2, siendo sus gráficos, sonido y jugabilidad casi idénticos a los de esta última, de la cual les ofrecemos un exhaustivo review en el número 44, aunque la de Xbox saca algo de ventaja con sus tiempos de carga más bajos. Si te interesa crear una familia de personajes virtuales, y verlos desenvolverse en la vida día a día, este es tu juego.

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

EXCELENTE

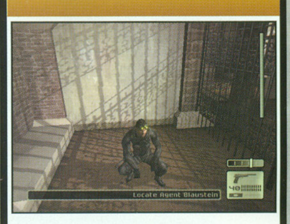
LO MEJOR: Gráficos. Modos de juego. Editor de caracteres
LO PEOR: Tiempos de carga. Multiplayer cooperativo
REJUGABILIDAD: Muchísima
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Rumble. Internet: no disponible

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

SPLINTER CELL

PS2
8.9

UBI SOFT MONTREAL / UBI SOFT
GENERO: Acción Stealth
SIMILAR A: Metal Gear Solid 2



Tras el tremendo éxito cosechado por Sam Fisher en Xbox, le tocó el turno a Ubi Soft de demostrar si era capaz de transportar la impresionante tecnología utilizada en Splinter Cell, a las más reducidas capacidades técnicas de la Playstation 2. Y la verdad, es que lo hicieron muy bien... únicamente podemos apreciar algunas escenas en las que se han obviado elementos, presentes en la versión de Xbox, con el fin de mejorar el desarrollo del juego. El control no ha sido mejorado como había prometido Ubi Soft, sino que es una fiel copia del de Xbox. Unicamente encontramos como novedad que el botón del stick derecho activa unos binoculares. Un nuevo objeto para Sam... pero más allá de esta lógica merma en el apartado gráfico, Splinter Cell para Playstation 2 contiene varias diferencias que es necesario mencionar: ha habido muchos cambios en cuanto al diseño de la estructura de los niveles, con cuartos que fueron completamente eliminados, o zonas a las que se accede de diferente manera. Esto sirve para otorgar al juego un cierto nivel de rejugabilidad, si es que ya han jugado a la versión de Xbox. Mención aparte merecen los videos, que fueron remasterizados, y ahora poseen una calidad acorde con el resto del juego. Y por supuesto, se habrán enterado de la gran incorporación de Splinter Cell para Playstation 2: un nivel totalmente nuevo, ambientado en una planta nuclear, y con una vestimenta nueva para Sam, acorde a la ocasión. Más de una razón válida para aprender la difícil tarea de ser un miembro de elite de la NSA...

POR: FAREH

EXCELENTE

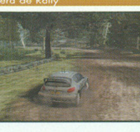
LO MEJOR: El nivel nuevo y los cambios en la estructura
LO PEOR: El control y algunos problemas de hardware de PS2
REJUGABILIDAD: Poca
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Rumble

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

V-RALLY 3

XBOX
7.9

ATARI / INFOGRAMES
GENERO: Carreras
SIMILAR A: A cualquiera de Rally



Este fue un excelente juego de rally, que apareció en versión para PS2 a mitad del año pasado. Cuando lo tuvimos en nuestras manos por primera vez, V-Rally 3 nos causó una gran impresión, ya que sus gráficos eran bastante buenos, su jugabilidad sólida, y los modos de carrera, bastante variados. Además, la manera en que nos permitía modificar el auto era muy minuciosa, perfecta para los fanáticos. Lástima que eso fue hace bastante tiempo, y la versión que tenemos ahora en Xbox no es comparable. Los gráficos no son tan buenos, la jugabilidad es un poco más "dura", y encima, pasó tanto tiempo que ya está un tanto desfasado, aunque aún. es muy recomendable.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

MUY BUENO

LO MEJOR: Los modos de carrera, los ajustes de los autos
LO PEOR: Se quedó en el tiempo. Peores gráficos que el de PS2, lo que es inconcebible
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 4. HDTV

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% | 20% | 40% | 60% | 80% | 100%

WINNING ELEVEN 6 INTERNATIONAL

PS2
9.8

KCET / KONAMI
GENERO: Futbol
SIMILAR A: La serie Winning Eleven



Después de acaparar las bandejas de las Playstation 2 durante años, por fin aparece una versión americana del mejor juego de fútbol del mundo. Seguro que la falta de una versión en inglés nunca fue motivo suficiente para dejar de jugar a las japonesas. Es más, muchos de nosotros hemos aprendido más japonés con los Winning Eleven, que con cualquier otro juego.
El juego en sí no incluye ninguna mejora sobre las versiones anteriores. El único cambio importante que realiza, es la total adaptación de los menúes al idioma inglés, así como también los relatos de los partidos, que además cuentan con otros cuantos idiomas, incluyendo esto al castellano, aunque no les recomiendo para nada que lo usen 8). Después de eso, esperen al mismo y excelente juego, así que no creo que haga falta explicar demasiado más...

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

CLASICO

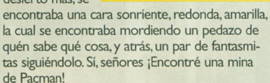
LO MEJOR: ¡TODO, y ahora en Inglés!
LO PEOR: Los comentarios en español son malísimos
REJUGABILIDAD: Infinita
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

El triste final de Atari, 2da parte

Y se ponía peor, nomás. A algún lugar del mundo, tenía que haber ido a parar semejante cantidad de cartuchos. Siete millones de Pacmans cuadrados no se meten en cualquier agujero. Pero había más. Luego de haber hecho semejante desastre con el pobre bicho redondo y amarillo (no, no era Pikachu), gracias a que tuvo que contratar programadores externos -la mitad de sus mejores programadores había renunciado, por motivos como los que tuvo Warren Robinett para poner su nombre en el juego Adventure-, se las agarraron con una licencia que tenían al alcance de la mano, y la cual consideraron su salvación en ese momento: E.T.

Mis ojos no daban crédito a lo que veía. Bajo mi pala, después de remover una buena cantidad de arena y toparme con las madrigueras de un par de lagartos, culebras y quién sabe cuántos bichos del desierto más, se encontraba una cara sonriente, redonda, amarilla, la cual se encontraba mordiendo un pedazo de quén sabe qué cosa, y atrás, un par de fantasmitas siguiéndolo. Sí, señores ¡Encontré una mina de Pacman!





El juego que termino con Atari

E.T., el simpático extraterrestre que hizo mucho más famoso de lo que era al no menos simpático Steven Spielberg, fue el próximo blanco de Atari. Total, la película había rendido mucho más de lo que se esperaba, los chicos amaban al alien amorfo con el cuello rebatible y el dedo luminoso, que clamaba por una conexión telefónica con su casa (y, también, en esa época con Entel no se podía pedir mucho...) ¿Por qué su videojuego no iba a ser exitoso?
Como les he comentado, el Pacman era un desastre al lado de su versión de arcades. Malos efectos de sonido, pésimos gráficos (se suponía que el bicho comiera bolitas, no rectángulos), etc. Todo por culpa de los programadores inexpertos.
Pero bueno, había que darles una segunda oportunidad, y el proyecto E.T. recayó en las manos de estos anónimos que seguramente hoy en día deben trabajar limpiando los baños de la estación de Constitución... con la lengua.
Cartuchos, cartuchos de Pacman a montones. Pero eso no era lo único, también encontré un par de cartuchos diferentes, en los cuales no pude lograr distinguir a qué juego pertenecían. Tras un escrutinio más cuidadoso, descubrí que se trataba de cartuchos del único juego que podía venir a hacerle compañía al Pacman al cementerio de los peores juegos de la historia. Se trataba de un cartucho de E.T.
Luego de dos meses de arduo trabajo, Atari estaba lista para lanzar al mercado el reluciente E.T. Estaban ahí, en la cima del mundo, y a pesar de haber tenido un desastre financiero con el Pacman, nada los paraba, ya que eran la mayor empresa de videojuegos del mundo, aunque eso estaba por verse.
De los cinco millones de cartuchos que Atari produjo, casi todos les fueron devueltos por los distribuidores. El juego era simplemente un asco. En él, teníamos a E.T. como protagonista, y teníamos que evitar que se cayera en un pozo, y que sea alcanzado por los oficiales de la policía. En el caso de caernos en uno de esos pozos malditos, debíamos utilizar la "levitación" para salir, algo que podía costarnos alrededor de cinco minutos. Teniendo en cuenta que los pozos eran infinitos, y que en uno de cada miles encontrábamos un pedazo de teléfono que servía para "terminar" el juego, este se volvía sencillamente injugable.
Según palabras textuales de la gente de Atari: "Era un hecho sin precedentes. Ningún niño quería el juego. Y la Navidad en que salió a la venta, muchos padres volvieron furiosos a las tiendas a devolverlo. Intentamos de todo. Regalarlos en promociones, venderlos más baratos, pero nada resultaba. Hemos visto chicos que le compraban una araña en un frasco a sus amigos, pero que no daban un centavo por el juego". Al final, la empresa tuvo un desastroso balance. Cinco millones de cartuchos de Pacman, más cinco millones de cartuchos de E.T., lo que equivalía a una gran pila de basura. Al final, la empresa tuvo que pagar para que todo esa montaña de cartuchos inútiles fuera a rellenar te-rrenos al desierto de Nuevo México, mas precisamente a un lugar llamado Alamogordo, en más de cuarenta camiones de carga.
Contemplando la maravilla del marketing moderno, no me di cuenta de que el sol ya estaba bajo. De repente hacía mucho frío, y me encontraba a kilómetros del pueblo. Los coyotes aullaban a lo lejos, lo que me erizaba los pelos de la nuca. Abandoné inmediatamente en el lugar todo mi gran equipo (bah, una pala y un pico) y salí co-rriendo para el pueblo. Total, ya había comprobado lo que había venido a ver. La profecía de E.T. se había cumplido: así como en el juego terminábamos en el fondo de un pozo, lo mismo sucedió en la realidad.
Me despedí de los pueblerinos, quienes fueron muy amables conmigo en mi búsqueda del tesoro, o mejor dicho, en mi búsqueda de la basura. Y como recuerdo, me llevé un par de cartuchos, y unas fotografías, que documentan mi viaje.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

En busca del "Tesoro"...







El largo viaje al desierto de Nuevo México, para conseguir los sagrados cartuchos...



¡Aquí están! "Casi" un tesoro para un coleccionista, pero más tirando a basura para un gamer...

The Hard Way:

E-READER

Sin duda, el Gameboy Advance es el caballito de batalla de Nintendo. La Gamecube, a pesar de ser la consola principal de la empresa,ha quedado a la sombra de la pequeña portátil. Es por eso que la empresa ha decidido mantener la política de comunicación entre las dos consolas, para que se soporten mutuamente.
Primero vino el cable que comunicaba la GBA con el Gamecube. Al principio no había mucho que hacer con ese cable, pero ahora...





Nintendo no pierde ocasión de tentarnos...

Tenemos el e-Reader

El e-Reader es un dispositivo que se conecta a nuestros GBA, bastante mas grande que un cartucho, y que tiene una ranura donde podremos pasar cartas, las cuales contienen un codigo de puntos, diseñado para este aparato. Las cartas generalmente guardan datos en la parte derecha, izquierda e inferior. La parte inferior, la más corta, guarda un total de 1296 bytes, y generalmente nos da información acerca de algo. Por ejemplo, en las cartas de Pokémon, esa parte es la que nos muestra la información de la carta, como si de un Pokedex se tratara.
La banda más larga, la de la derecha o izquierda, guarda 2064 bytes, algo así como lo que pesaban los primeros juegos de Atari 2600. En ésta generalmente se guardan minijuegos, animaciones, o música. Muchas veces tendremos que pasar varias cartas para completar un mini-juego, como en el caso de los juegos clásicos de NES que salieron para el e-Reader (dos vienen de regalo con el aparato, Donkey Kong JR y Tennis), en los cuales deberemos escanear cinco cartas con dos bandas largas cada uno. Pero por suerte, si queremos jugar estos juegos y no queremos escanear las cartas cada vez, la memoria del e-Reader nos permite guardar un juego para jugarlo más tarde. Pero ojo, si escaneamos uno nuevo, perderemos la información, y deberemos volver a escanear el juego que originalmente teníamos.
Hasta ahora, tenemos disponibles cartas que nos permiten jugar a los clásicos del NES, cartas de la última expansion (Aquopolis) del juego de cartas coleccionables de Wizard of the Coast de Pokémon, cartas con los antiguos juegos de los Game & Watch (¿Se acuerdan de los sucesores del Gameboy que venían con un solo juego?), un juego de cartas muy interesante de Mario Party, llamado Mario Party-e (qué original...) que en realidad es un juego de cartas que se puede jugar sin la necesidad de tener un e-Reader, pero con la interesante opcion de jugar once minijuegos en la portátil para decidir disputas que de otra manera requerirían la tirada de una moneda (algo asi como jugar al Mario Party pero fuera de las consolas, ya les prepararemos un review en el próximo número), y las más interesantes de todas, las cartas del...

Animal Crossing

Las cartas del juego Animal Crossing son por lejos una de las opciones mejor aprovechadas del aparato. Contando con un cable que nos deje conectar el GBA con la Gamecube, y pasando las cartas (todas se venden en sobres que contienen cinco cartas cada uno) por el e-Reader, podremos pasar nuevos ítems a este original juego de la vida, de otra manera inalcanzables.
Los ítems pueden ser gran cantidad de cosas, desde juegos de NES, hasta canciones, aumentando la rejugabilidad (como si eso fuera posible) del Animal Crossing.
En los próximos numeros les contaremos más detalles acerca de las carta, y lo que tiene preparado Nintendo para el futuro de este peculiar accesorio.

GAME BOY ADVANCE SP™



¿Te duelen tantos los ojos que no podés dormir? ¿El médico te encontró presbicia y sólo tenés trece años? ¿Necesitás constantemente una fuente de luz solar para vivir? ¿Y te das cuenta que la mitad de tu presupuesto se te va en pilas?
Entonces tenés la famosa enfermedad que atacó a millones de personas alrededor del mundo, una enfermedad llamada Gameboy Advance, que se convirtió en endemia hace muy poco tiempo, y que consiguió que muchos videojugadores que nunca habían visto la luz del sol lo hagan por primera vez, más que nada por necesidad. Claro que eso sería el lado positivo (jeje), pero tengamos en cuenta que la pantalla del maldito aparato es tan oscura que a veces ni el sol alcanza.

Maldito seas Nintendo

Todavía nos preguntamos si fue una conspiración de Nintendo para encajarnos un nuevo aparato a futuro. Si es así, lo hizo muy bien.
Para solucionar este problema, tenemos ahora entre nosotros el Gameboy Advance SP, la versión "upgradeada", o GBA 2.0 como le dicen algunos. La cosa es que en toda la historia de las portátiles de Nintendo, ninguna tuvo backlit, algo que hizo enojar durante años a los gamers (miento, la empresa lanzó una edición especial del Gameboy Pocket en el año 1997 que contaba con luz interna, pero tuvo muy poco éxito debido a que la luz era "verdosa", no pregunten por qué fué de esa manera...).

La excusa de la Gran N fue siempre la tecnología. Por un lado se entendía, teníamos el Game Gear o el Turbo Grafx, máquinas muy superiores al Gameboy, pero con un consumo de pilas desastroso. Imagínense, por aquel tiempo un GB consumía cuatro pilas alcalinas en 8-10 horas, mientras que un GG nos tragaba ¡6 pilas! en sólo 4-6 horas (la relacios es con sonido-sin sonido).
El tiempo pasó, y la tecnología mejoró. Y Nintendo no le pudo negar la felicidad de tener un Gameboy con luz interna, como corresponde, a sus fanáticos.
Pero eso no es todo. El GBA SP no sólo cuenta con luz interna, nada más alejado de la realidad. La consola trae un diseño novedoso que permite miles (bueno, no tanto) de mejoras. Por ejemplo, la posibilidad de cerrarlo al medio, impide que se nos raye la pequeña pantalla de LCD. Además, es más liviano, compacto (cerrado, es como la mitad de un GBA común), y tiene una batería recargable que nos permite utilizarlo durante dieciséis horas de corrido, ¡Una maravilla!.

No todas son rosas

Por supuesto que no. La máquina no puede ser perfecta, no no. Siempre es necesario que metan el dedo en la llaga de alguna manera, cosa que uno nunca deje de gastar su preciado dinero.
Les explico, la maravillosa consolita, ¡No tiene entrada para los auriculares!. Como es eso posible, no lo sabemos todavía. Lo único que sabemos, es que vas a necesitar un adaptador especial para apreciar el sonido en stereo, o a través de unos buenos parlantes. Además, no se sabe qué pasa cuando se gasta definitivamente la batería, ya que ésta a las 300 recargas se empieza a gastar ¿Se tira a la basura, o se puede cambiar?. Además, si se nos acaba la batería definitivamente en el medio de un viaje, no podemos pasar por un kiosko a comprar pilas nuevas, otra desventaja.
Así que cuando te fijes cuánto cuesta la consola, no te olvides de agregarle el precio del adaptador, porque no es muy chistoso ir por ahí molestando a la gente con un Gameboy pegado al oído.
¡Malo, Nintendo!

XBOX DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Guía completa para conocer todos sus trucos

Secuencia final
Una vez que completás el juego, podés empezar uno nuevo, y elegir la opción "Leave Tomorrow", y así irás directamente a la secuencia final de este juego. Podremos repetirlo cuantas veces queramos.

Canciones Ocultas
Existen dos canciones ocultas en todo el juego. Una es "How Crazy Are You", y la otra es "Is This Love" de Bob Marley. Para destrabarlas, no tendrás más que completar el juego una vez, y cuando continúes con tu partida salvada, podrás elegirlas en la consola de sonido.

Orejas de gato para Hitomi
Luego de completar al menos dos vacaciones con Hitomi, podrás comprar las orejas de gato en cualquier shop, o esperar a que Zack se digne a obsequiártelas.

Traje de baño del ejército y vestimenta para Kasumi
Luego del primer día, podrás comprar con Kasumi un traje de baño denominado Salvia, que cuesta 330.000. Cuando te lo equipes, aparecerán dos cantimploras a sus lados, y un sombrero militar. Kasumi es la única que puede comprar y vestir este traje, y tendrán que comprarlo si o sí, ya que Zack nunca lo regala.

Leifang vistiendo con hilo dental
Si esperás al cuarto día con Leifang, entonces podrás comprarte el traje de baño Oreial, que cuesta muchísimo dinero, pero en contrapartida dejará ver grandes cantidades de carne.

Jugando con Tina
Después de Crishtie, Tina es el personaje más difícil de conseguir como compañera de equipo. Si empezás un juego con Lisa, será Tina la que nos de la bienvenida en vez de Lisa. Además, si le mandamos un presente azul todas las noches, nos regalará costosos items, como trajes de baños que sólo ella puede obtener.

Recolectar Mucho Dinero
Existen varias maneras de acumular grandes sumas de dinero en este juego. Las más importantes son:

∑ Para este truco vas a necesitar el juego Dead Or Alive 3. Comenzá el juego en modo Survival con cualquiera de los personajes que aparezcan en Xtreme Beach Volleyball. Cuantas más victorias logres en este modo, más dinero obtendrás cuando empieces un juego en DOA Xtreme Beach Volleyball.

∑ En los partidos de Volleyball, cuanto menos puntos consigan los oponentes, mayor será la cantidad de dinero cosechada.

∑ Tras terminar el juego, empezá uno nuevo con cualquier personaje, el primer partido siempre es el más fácil, por lo que deberás intentar lograr las mejores puntuaciones, obteniendo bloques, saques y remates perfectos. Luego de ganar ese partido, ir al Hotel y elegir la opción "Leave Tomorrow". Comenzá un nuevo juego con el mismo personaje, y repetí la operación para obtener de 80.000 a 150.000 cada vez.

∑ Siempre que ganes un partido por 7 a 0, obtendrás la suculenta suma de 150.000 créditos.

∑ Mientras no tengas una compañera de equipo, la forma más sencilla de ganar dinero, es realizando el Hooping Game en la pileta. Aunque claro que siempre pueden agarrar un pleno en la rula del casino...

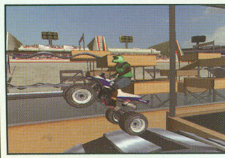
La Regalería
De seguro, esta es una guía que te será de suma utilidad a la hora de saber que cosas le gustan a cada chica:
Kasumi: le agrada todo lo hecho de frutillas (Strawberry), las amatistas (Amethyst), las bolas de cristal (Crystal Balls), todo el Origami, los almohadones (Cushions), cualquier broche (Brooch), las cartas de tarot (Tarot Cards), los globos (Balloons).
Ayane: le agrada el Marron Glace, cualquier cosa que sea de color púrpura (Purple), cualquier tipo de broche (Brooch), las estrellitas ninjas (Shurikens), el jugo de uva (Grape Juice), el Peridot (una piedra preciosa de color verde).
Christie: disfruta el jugo de tomate (Tomato Juice), las guitarras (Guitars), los volantes (Steering Wheel), las pistolas (Guns), el Turquoise (una piedra preciosa del mismo color), Union Jack (símbolo británico), los cuchillos (cuchillos).
Leifang: le gustan muchísimo los ventiladores (Fans), los diamantes (Diamond), los nunchakus, el jugo de naranjas (Orange Juice), los ositos de peluche (Teddy Bears).
Hitomi: alucina con el pastel de chocolate (Chocolate Cake), las sartenes (Frying Pan), los utensillos de cocina, los relojes de cristal (Hourglass), las esmeraldas (Emerald), las cajitas musicales (Music Boxes), los recipientes de todo tipo, Sachertorte (una torta especial de chocolate), la leche (Milk), los cubiertos de plata (Silver Place Settings).
Tina: disfruta de la comida de mar (Seafood), los Videogames, las guitarras azules o guitarras, cualquier broche (Brooch), las pistolas (Guns), las consolas Xbox, Turquoise (una piedra preciosa del mismo color), el Ukulele.
Lisa: adora los cactus, las tortas de cereza (Cherry Pie), las donas (Doughnuts), los lápices (Pens), todo aquellos que sea de lavanda (Lavender), los lirios (Lilies), las piñas (Pineapples), los rubíes (Ruby), las ensaladas (Salad), cualquier libro.
Helena: le encantan los delfines (Dolphins), los candelabros (Candles), Blanc Manger, las conchas de mar azules (Blue Conch), el Perfume, el Pan Francés (French Bread), el granate (Garnet), todos los caparazones de caracoles (Murex).



La hoguera de las vanidades

Enterate de quien se lleva bien con quien:
Ayane: odia a Kasumi, a Zack, y el Origami
Christie: le agrada mucho Lisa
Helena: le agrada mucho Christie, pero odia las albóndigas
Hitomi: le agrada mucho Tina, pero odia a Zack, a las guitarras, a los tomates, y las pistolas
Kasumi: odia a Ayane
Leifang: le agradan todas las chicas, es el personaje más simpático de todos.
Lisa: le agrada mucho Tina
Tina: le agrada mucho Lisa y Hitomi

XBOX GC PS2 ATV QUAD POWER RACING 2



Cuatriciclos secretos
Completar el entrenamiento de la Academia, y ganar más de ocho carreras en modo arcade para destrabar el cuatriciclo ATC.

Todos los cuatriciclos destrabados
Ingresar GENERALLEE como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Todas las pistas destrabadas
Ingresar ROADKILL como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Todos los pilotos destrabados
Ingresar BUBBA como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Todos los trucos destrabados
Ingresar FIDDLERSELBOW como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Todos los campeonatos
Ingresar REDROOSTER como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Stats al máximo
Ingresar GINGHAM como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Todas las competencias
Ingresar DOUBLEBARREL como nombre de usuario. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

PS2 DEVIL MAY CRY 2

Nivel y vestimenta extra de Dante y Lucía
Jugar la primera misión con Dante o Lucía, luego salvar el juego. Resetear la Playstation 2 y esperar que aparezca el mensaje de "Press Start Button". Entonces L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente. Presionar entonces Start para volver al menú del juego y elegir "Load Game". Con L1 y R1 podremos elegir la nueva vestimenta, y cuando carguemos un juego, accederemos al nivel extra.

Vestimenta Diesel de Dante
Presionar R1 (2), Triángulo, Cuadrado, R2 (2) durante el juego

Vestimenta Diesel de Lucía
Presionar L1 (2), Triángulo, Cuadrado, L2 (2) durante el juego

Destrabar todos los bonus
Empezar el juego con Dante y cambiar de disco en cualquier momento, mientras estemos jugando. Luego completar el juego, y así destrabaremos la selección de niveles, el modo Bloody Palace, el modo difícil, y otras cosas. Si volvemos a realizar el truco, esta vez en el modo difícil, entonces destrabaremos otros tantos bonus, como la posibilidad de jugar con Trish.

PS2 YU-GI-OH! DUELIST OF THE ROSES

Passwords de cartas
Para ingresar el password para obtener una carta en especial, presionar R3, en la pantalla de construcción de mazos, e ingresar alguno de los siguientes códigos.

Ancient Tree Of Enlightenment - EKJHQ109
Aqua Dragon - JXCB6FU7
Barrel Dragon - GTJXSBJ7
Beast King Of The Swamp – QXNTQPAX
Birdface - N54T4TY5
Black Hole - UMJ10MQB
Blast Sphere - CZN5GD2X
Change Of Heart - SBYDQM8B
Crush Card - SRA7L5YR
Dragonseeker - 81EZCH8B
Earthshaker - Y34PN1SV
Elf's Light - E5G3NRAD
Exodia's Head – 37689434
Fairy King Trusdale - YF07QVEZ
Fairy's Gift - NVE7A3EZ
Goblin Fan – 92886423
Gravity Bind - 0HNFG9WX
Greenkappa - YBJMCD6Z
Harpy's Feather Sweep - 8HJHQPNP
Horn Of The Unicorn - S14FGKQ1
Left Arm Of Exodia - A5CF6HSH
Magician Of Faith - GME1S3UM
Meteor Dragon – 86985631
Mimicat - 69YDQM85
Mirror Wall – 53297534
Mystical Capture Chains - N1NDJMQ3
Robotic Knight - S5S7NKNH
Royal Decree - 8TETQHE1
Seiyaryu - 2H4D85J7
Serpentine Princess - UMQ3WZUZ
Slate Warrior - 73153736
Swordsman From A Foreign Land - CZ81UVGR
Swordstalker - AH0PSHEB
Tactical warrior - 054TC727



XBOX PS2 RED FACTION 2

Destrabar todos los trucos
Xbox: Ingresar Y, Botón Negro, Botón Blanco, Botón Negro, Y, X, Botón Blanco, X en la pantalla de "Cheats", dentro del menú de opciones.
PS2: Ingresar Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, X en la pantalla de "Cheats", dentro del menú de opciones.

Destrabar todas las opciones de juego
Xbox: Ingresar Botón Blanco, Botón Blanco, X, X, Y, Botón Negro, Y, Botón Negro en la pantalla de "Cheats", dentro del menú de opciones.
PS2: Ingresar Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo en la pantalla de "Cheats", dentro del menú de opciones.

PS2 WWE CRUSH HOUR



Todos los vehículos y niveles destrabados
Presionar Cuadrado, L2, R2, Círculo, Cuadrado, L1 (2), L2 en la pantalla de selección de personaje

Especiales habilitados
Presionar pausa durante el juego, luego mantener presionado L3 y presionar Triángulo, Cuadrado (4)

Toda la temporada ganada
Presionar L2, R2, Cuadrado, Círculo, R1 (2), L1, Círculo (2) en el menú principal

Rankings

Lo mejorcito del mes

LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - ABRIL 2003

ESTE MES			EL MES PASADO
1	AMPLITUDE	PS2	--
2	ZELDA: THE WINDWAKER	GC	--
3	SOUL CALIBUR 2	PS2	--
4	POKEMON RUBY & SAPPHIRE	GBA	--
5	COLIN MC RAE 3	XB	--
6	TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	XB	--
7	TENCHU: WRATH OF HEAVEN	PS2	16
8	METROID PRIME	GC	2
9	UFC TAPOUT 2	PS2	--
10	DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEY	XB	4
11	MIDNIGHT CLUB II	PS2	--
12	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	ALL	--
13	PHANTASY STAR ONLINE	XB	--
14	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	PS2	--
15	JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	XB	--
16	THE GETAWAY	PS2	1
17	CLOCK TOWER 3	PS2	--
18	XENOSAGA	PS2	--
19	YU-GI-OH! DUELIST OF THE ROSES	PS2	--
20	DARK CLOUD 2	PS2	--

LOS 10 MÁS VENDIDOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	ZELDA: THE WINDWAKER	GC	--
2	METROID PRIME	GC	1
3	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	2
4	DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEY	XB	3
5	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	XB	5
6	MIDNIGHT CLUB II	PS2	--
7	POKEMON RUBY & SAPPHIRE	GBA	--
8	THE SIMS	PS2	6
9	THE GETAWAY	ALL	4
10	SUPER MARIO SUNSHINE	GC	--

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	ENTER THE MATRIX	ALL	6
2	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	PS2	--
3	STARSKY & HUTCH	ALL	--
4	X-FILES: RESIST OR SERVE	PS2	--
5	TRUE CRIMES: STREETS OF L.A.	PS2	--
6	THE HULK	ALL	--
7	MIDTOWN MADNESS 3	XB	7
8	ADVANCE WARS 2	GBA	--
9	STARCRAFT: GHOST	ALL	9
10	FINAL FANTASY XI Y X2	PS2	10



¡En el próximo número!

La gente de Rockstar acaba de presentarnos un arcade de carreras de autos basado en el engine de Grand Theft Auto 3 y Vice City, sencillamente espectacular. Preparate para un análisis a fondo de este juego, que sin duda es la confirmación del impresionante momento de esta talentosa compañía.
Además, como siempre, te vamos a presentar los Final Test de los últimos lanzamientos, como DefJam Vendetta, Primal, Xenosaga, Clock Tower 3, Red Faction 2, y muchos más, y previews de los juegos más esperados, los mejores trucos, las últimas novedades de hardware, todo, todo en el número 46 de Next Level, tu revista favorita. Nos vemos muy pronto, en 30 días nada más...


¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?
datafull.com
Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos
datafull.com
El equipo de Editoral PowerPlay te mantiene al tanto con las novedades mas importantes hasta que salga el número que viene!